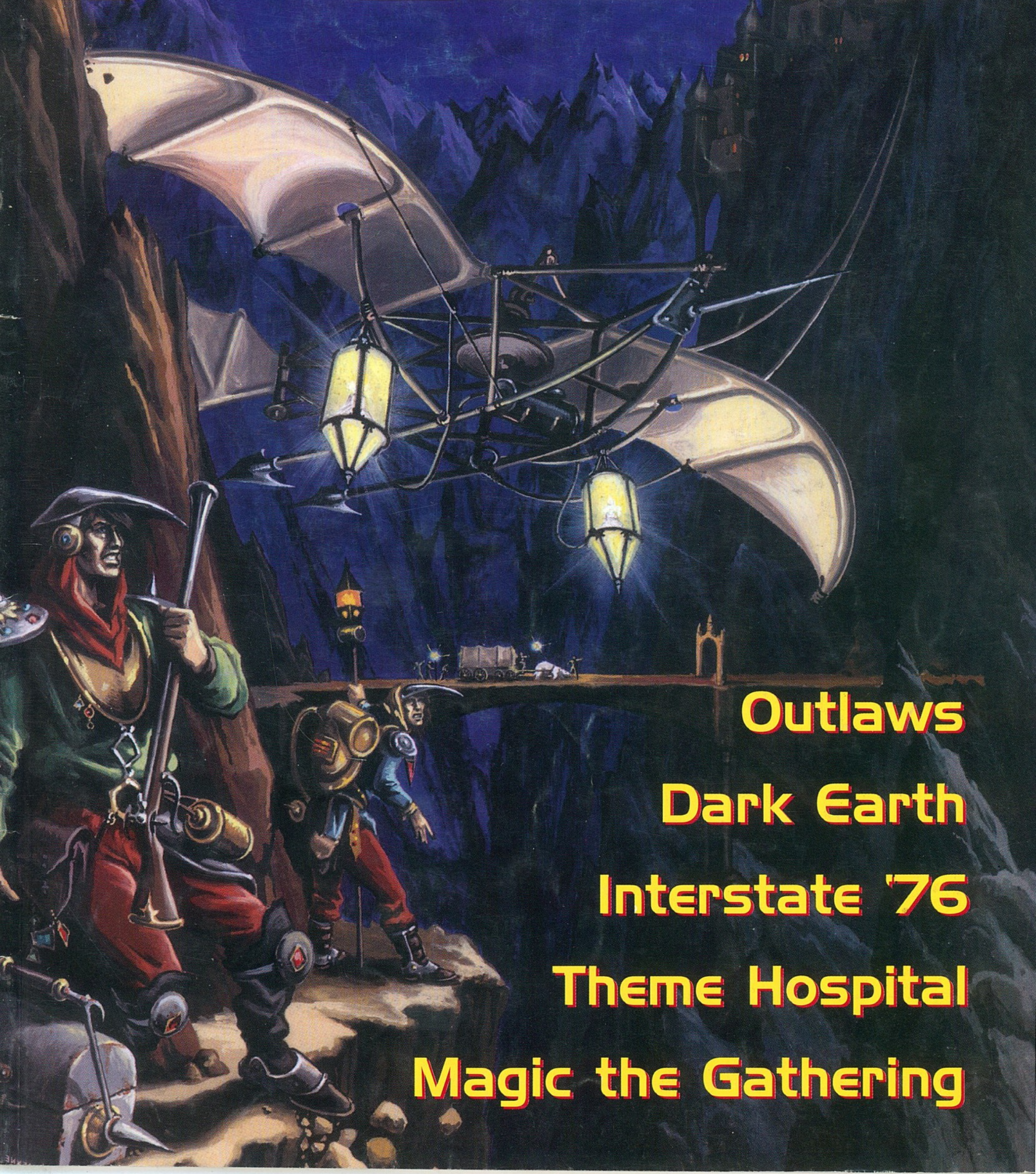
ÁRA: 345 FT

1997/5

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN



Outlaws

Dark Earth

Interstate '76

Theme Hospital

Magic the Gathering

PC GURU

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 345 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 137-0007

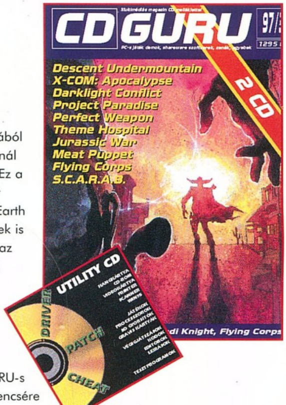
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO



Sziasztok!

Kissé megélénkültek a dolgok így a tavasz közeledtével (bár igazából ez csak a naptárra nézve derül ki). Egyre másra jelennek meg a jobbnál jobb programok, kicsit a végére értünk a tél utáni uborkaszezonnak. Ez a változás látszik a lapban felsorakoztatott programokon is, akadnak itt szép számmal érdekességek, újdonságok. Külön kiemelnénk a Dark Earth bemutatót, hiszen nagyon nagy durranásnak ígérkezik, reméljük nektek is tetszeni fog. A leírások sem szűkölködtek érdekességekben, hiszen itt az MDK, az Interstate '76, vagy éppen a Magic the Gathering. Egyszóval pörögnek a dolgok. Az általános tavaszi zsongáshoz mi is hozzá szeretnénk járulni egy-két dologgal. Vegyük őket sorra.

Első témaként mindjárt a CD GURU következő, szám szerint idei 3. számát említeném, mely extraként 2 CD-vel jelenik meg. A 2 CD természetesen mind minőségében, mind mennyiségében követi a GURU-s hagyományokat, csak éppen mindenből kétszer annyit nyújtunk. Szerencsére akadnak szép számmal szenzációk a CD-ken, hogy csak mindjárt a legnagyobb durranást az XCOM folytatását, az Apocalypse-t említsük. Egyébiránt a lehetőségekhez képest (senki ne gondolja, hogy gondot okozott a 2 CD megtöltése, még egy fél CD-nyi anyag nem is fért rá!) megpróbáltunk olyan területekről is nagyobb merítést eszközölni, melyek eddig kissé a háttérbe voltak szorítva. Találhatunk a CD-ken rengeteg felhasználói programot, WAD file-t és egyebeket. Extra érdekesség a válogatott scene (demo/intro/grafika/muzax) terület, a Red Alert gyűjtemény (mindenféle extra + 400 pálya), gondolva a tracer-ek szerelmeseire 100 Lightwave object, valamint 2 teljes játék a Sierra tárházából. A 2 CD ellenére egy kicsivel lesz csak több a CD GURU ára, melyet természetesen az előfizetők a szokásos áron kapnak (hát hiába, mindig érdemes előfizetni!). A CD GURU-t egyébként az IFABO-n lehet majd először megvásárolni a GURU standon, a B pavilon 14/A standján.

Második pontunk a megjelenő DRIVER - PATCH - CHEAT CD, melyről tudtatok ugyan, de azért újra megemlítjük, hiszen már ez is kapható lesz az IFABO-n. A CD tartalmát sikerült úgy összeállítani, hogy mindenki megtalálhatja majd a neki szimpatikus témakört.

S itt van a tábor is, melyben viharosan fogynak a helyek, így nem árt igyekezni, hiszen a jelentkezési és befizetési határidő továbbra is

1997. május 31.

A múltkoriban csak zord téli képeket sikerült beraknunk a táborról, következzen most egy-két nyári kép.

Utoljára már csak egy felhívás vár mindenkire, hiszen az IFABO-n extra meglepetésekkel, nagy kedvezményekkel, az új kiadványainkkal várunk mindenkit a standunkon. Érdekességként elárulom, hogy lesz állandó 3Dfx bemutató és **Imperium Galactica dedikálás** is. A nagyszerű játék egyébként folyamatosan megtekinthető lesz a standunkon, valamint találkozhattok itt a készítőkkel is. Az már csak hab a tortán, hogy kedvezményes akciót is szervezünk azoknak, akik meg szeretnék vásárolni a játékot. Így hát ne felejtsétek el:

IFABO B pavilon 14/A stand
1997. május 6-10.

Találkozunk a kiállításon, sziasztok!

GURU Team

HÍREK

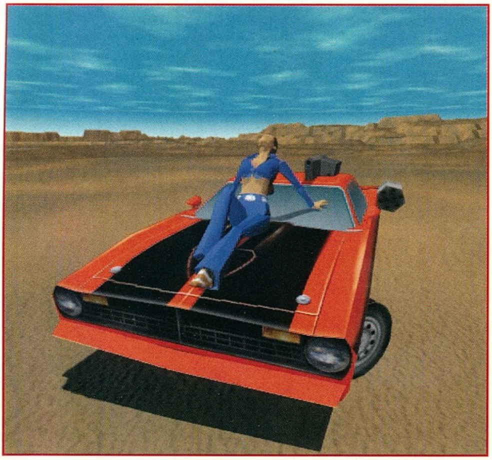
4 DARK REIGN: THE FUTURE OF WAR
4 CONQUEST EARTH
5 FALLEN HAVEN
5 M1A2 ABRAMS
5 TESTDRIVE: OFFROAD
6 HARDCORE 4X4
6 WRECKIN CREW
6 ZORK GRAND INQUISITOR
7 NETSTORM
7 HEAVY GEAR
7 BLOOD OMEN: LAGACY OF KAIN
7 RELOADED

JÁTÉKLEÍRÁSOK

8 Dark Earth
10 Magic the Gathering
14 G-nome
16 MDK
18 Interstate '76
20 Riot
21 Speedster
22 Counterstrike
24 Outlaws
26 Quake Mission 1-2
28 BC 3000 AD
32 Theme Hospital
36 Wizardry: Nemesis
42 Vikings

APRÓSÁGOK

31 GRID RUNNER
31 DREATHDROME
40 SCORCHER
40 SPACE JAM
41 LOMAX
41 BLOOD SPORT



TALLÓZÓ

47 ESP-220 hangkártya végfok
54 SSI MTS 100
60 Europress termékek
62 Ecobit hírek
64 Pixel újdonságok
65 AIMS Lab termékek
66 Internet Surf
68 Magic the Gathering
69 Internet
70 Tuning
72 LightWave
74 MIDI
76 Tesztlabor

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
HARDWARE NEWS 56
CHEAT....................75
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

Megkérdőjelezhetetlen tény, hogy megint divatba hozták a "hetvenes éveket". Egymást túlharsogva hirdetik a különféle disco/funky/soul válogatásokat a különböző csatornákon, és még néhány mai előadó is e stílusok kissé felpolírozott változatát nyomja- elég csak a Bucketheads slágerére gondolni. E kornak megismételhetetlen, túlfűtött, valamiféle hatalmas szabadságot ígérő hangulata volt, mely iránt egyre nagyobb nosztalgia ébred manapság. Ezt az érzést persze nem egyedül az akkor divatos zenék közvetítették hanem még sok minden más is hozzájárult, melyek közül most a krimi-sorozatokat emelném ki. Egy generáció nőtt fel a Star Wars filmek mellett olyan tv-sorozatokon, mint Kojak, Starsky és Hutch vagy a talán legismertebb – a San Francisco utcáin. Egy-egy estére fix programja volt mindenkinek – a krimisorozat aktuális epizódjának megnézése a híradó után. A történetek persze nem voltak magasan szárnyalóak, filozófikusak, vagy

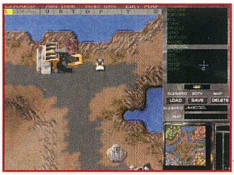
igen összetettek. A szimpatikus főhősök egy bűnténnyel szembesültek, melynek valahogyan a film befejezéséig mindig a végére jártak – eközben persze számos akciójelenet volt, mint pl. autós üldözések, stb., és a film végén természetesen a felemelő leleplezés következett. Az Activision programozóinak is hasonló élmények juthattak eszébe, mikor nekiláttak az Interstate 76-nak.

A PC GURU e havi NEWS rovatában kicsit rendhagyó módon külön részt szenteltünk két olyan közeljövőben várható akció/stratégiának, melyekről ugyan korábbi számokban már lehetett olvasni, ám a szerkesztőség egybehangzó véleménye szerint kiemelt figyelmet érdemelnek. Amolyan emlékeztetőfélének szánjuk ezt a pár hasábot, és mivel – köszönhetően a segítőkész szoftvercégeknek – a birtokunkba jutott néhány igen érdekes és szép kép, úgy gondoltuk nem fogtok megharagudni ránk ha karácsony magasságában várható programok képei helyett most inkább ezeket mutatjuk meg Nektek. Ezt az ötletet valószínűleg minden valamirevaló stratéga értékelni fogja – C&C klónokról lévén szó –, és mivel mindkét program május környékén kerül a boltokba, amúgy sem árt még egyszer végiggondolni, hogy mire is költsük a nyaralásra félretett pénz egy részét...

DARK REIGN: THE FUTURE OF WAR

Mindenek előtt az Activision Dark Reign-jéről érdemes pár szót ejteni, a cég első real-time stratégiájáról. Mint azt bizonyára már sokan tudják, az amerikai

központú kiadó egyenest a Blizzard-tól csábított át programozókat a készülő nagy műhöz, így remélhetőleg a Warcraft fejlesztése alatt összeszedett tapasztalatok felhasználásával a Dark Reign is hasonló kaliberű alkotás lesz. A programban a Tiberiumot a víz és egy speciális anyag, a 115-ös elem helyettesíti, ezek segítségével építhetjük fel bázisunkat és hadseregünket. A konkrét számadatokat nézve: 34 választható egység, 2 eltérő hadjárat és 30 egynéhány küldetés. A tereptárgyakat és a domborzatot maximálisan kihasználhatjuk egységeink védelmére, így a programba úgymond belekerült a „startégiai fedezék" fogalma. Az egyes járművek az emelkedőkön lelassulnak/lejtőkön felgyorsulnak és természetesen a különböző terepfajtákon is eltérően viselkednek. Határozottan kellemes újítás, hogy egységeink viselkedését (reakcióit) pontosan beállíthatjuk, valamint mozgásukhoz navigációs pontokat határozhatunk meg. A Dark Reignt a hírek szerint az összes létező módon játszhatjuk majd egymás ellen is, a beépített pályaszerkesztővel pedig kedvünkre kreálhatunk jobbnál jobb saját pályákat. Fontos megjegyezni, hogy a jelenleg érvényben lévő sajtóanyag szerint a játék egyaránt fog futni DOS és Win95 alatt!



CONQUEST EATH

A Conquest Earth-ről éppen az előző számban írtam pár sort, így ezt a játékot most nem fogom különösebben boncolgatni. Személyes véleményem szerint a három készülőfélben lévő C&C utánérzés közül ő lesz a legsikeresebb, de mivel ezt a véleményemet alapvetően a felvonultatott látvány alapján alakítottam ki, nem kizárt, hogy nagyon mellé lövök. Az mindenesetre biztos, hogy a Conquest Earth grafikailag minden vetélytársát úgymond „állva hagyja", és ez persze nem kis mértékben a 65.000 szín használatának köszönhető (remélhetőleg a mellékelt képeken érezhető lesz, hogy mit is jelent valójában ez a színmélység...). A robbanások láttán elsőre még az a képtelen gondolat is megfordult a fejemben, hogy „te jó ég, már stratégiát is fejlesztenek 3Dfx-re..?", de aztán szerencsére kiderült, hogy a Conquest Earth kedvéért még nem kell ennyire mélyen belenyúlni a zsebünkbe (azért nem kell aggódni, lesz majd más, amiért viszont bele fogunk nyúlni abba a bizonyos zsebbe...). A komolyabb újítások közül a „zoom" funkciót szeretném kiemelni, és így elméletileg különböző távolságból irányíthatjuk az eseményeket. Az EIDOS üdvöskéje – ellentétben a Dark Reign-nel – csak és kizárólag Windows 95 alatt lesz hajlandó elindulni.

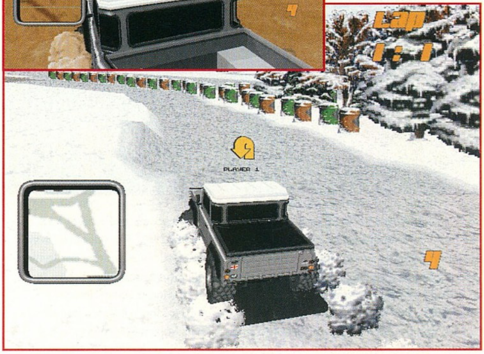
M1A2 ABRAMS

Az Interactive Magic mindig is híres volt rendkívül élethű szimulátorairól, melyek inkább a tartalmukkal vetették észre magukat, mintsem a grafikájukkal. Más szóval inkább a belbecs, mint a külcsín, hogy egy picit kifacsarjam a közismert mondást. Így volt ez a Harpoon-nál is, mely szakértők szerint mindmáig a legélethűbb tengeri-hadviselés szimulátor. Az M1A2 Abrams-ben a fejlesztők megpróbáltak idomulni a kor elvárásaihoz, így ez az alkotás már lényegesen szebb elődeinél, de a látvány tekintetében persze még így sem próbáltak meg konkurálni a készülőfélben lévő Armored Fist 2-vel. Inkább ezúttal is az élethűségre helyezték a hangsúlyt, és nem kizárt, hogy ebből a szempontból ismét az Interactive Magic szimulátora viszi el a pálmát. A program kizárólag Windows 95 fog futni, a megjelenés nyár elejére várható.

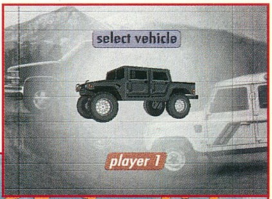
FALLEN HAVEN

Amíg a Dark Reign és a Conquest Earth inkább a C&C-hez kíván hasonlítani, addig az Interactive Magic Fallen Haven-je a M.A.X. – kis jóindulattal az UFO – nyomdokaiba szeretne lépni. A real-time rendszer helyett itt tehát körökre osztott harcra számíthatunk akciópontokkal meg minden egyébbel ami ezzel jár. Adott egy Haven nevű világ, amit az emberiség a túlnépesedés negatív hatásai elől menekülve vett birtokába, a gond csak az, hogy egy idegen faj hasonló megfontolásból ugyancsak kiszúrta magának a bolygót. A dolgot csak bonyolítja, hogy mivel egy földi készítésű kutatószonda nemrégiben hatalmas pusztítást okozott az idegenek bolygóján, ellenlábasaink nem kedvelnek bennünket túlzottan. Haven világát területekre osztották fel, és most a mi feladatunk lesz egyenként minden területért megküzdeni (ez összesen 2x15 területet – azaz pályát – jelent, mivel a program mindkét oldalról játszható). Eltérő tulajdonságokkal rendelkező fegyvereket és felszerelési tárgyakat fejleszthetünk ki magunknak, így aki a körökre osztott harc mellett a különböző statisztikákat is szereti böngészgetni, ebben a programban valószínűleg megtalálja a számítását. Persze az is lehet, hogy tévedek...

TESTDRIVE: OFFROAD



Mindmáig emlékszem azokra a remek délutánokra, amikor jó öreg C64-esem és a Test Drive segítségével önfeledten száguldozhattam egy hegyi úton, fittyet hányva a sziklafalnak, a szakadéknak na és persze a szembeforgalomnak. A néhai klasszikusnak azóta persze rengeteg új változata készült el, de egy sem tudta megközelíteni az eredeti program élvezhetőségét. A legújabb változat a Testdrive: OFFROAD Eidos berkekben készül és címéből adódóan is a terepjárók irigylésre méltó világának szimulálását tűzte ki céljául. A programban négy csodálatos járgányt próbálhatunk ki (Hummer, Land Rover Defender 90, Jeep Wrangler, Chevrolet K-1500 Z71) 12 pályán. A dolog érdekessége, hogy a játékban még véletlenül sem leszünk a pályákhoz „láncolva", hiszen négykerék meghajtású terepjárókról lévén szó, kedvünkre vághatunk át lényegében mindenhol. Két játékos esetén a megszokott megoldások mellett osztott képernyőn is próbálkozhatunk. A megjelenés május környékén várható.



ZORK GRAND INQUISITOR

A Zork: Nemesis sikerét elnézve egyértelműen bebizonyosodott, hogy az emberek – pontosabban a játékosok – még mindig nem unják Zork világát. A soronkövetkező Zork: Grand Inquisitor névre hallgató nyolcadik rész késő ősszel

várható, de még véletlenül se gondolja senki, hogy egy befejező résszel lesz dolgunk. A történet szerint adott a legendás Nagy Földalatti Birodalom és annak korlátlan hatalmú uralkodója, a címben is szereplő Grand Inquisitor. Barátunk nem éppen egy kedves ember, mivel alattvalóit úgymond rabszolgasorban tartja, ráadásul hogy igazán bebiztosítsa saját pozícióját, a mágia használatát is megtiltotta. Ennek következtében a titkos tudás szép lassan a feledés homályába merült, és természetesen a mi feladatunk lesz, hogy három különleges mágikus tárgy felkutatásával legyőzzük a gonosz uralkodót és visszaállítsuk a régi rendet. A program a Zork: Nemesis-ben megismert Z-Vision technológia továbbfejlesztett változatára épül, így remélhetőleg az új epizódban már teljes képernyőn követhetjük nyomon az eseményeket. A játékból jelen pillanatban sajnos csak néhány rajzot tudunk mutatni, de kiindulva a Zork: Nemesis minőségéből, véleményem szerint az új epizódnál sem lehet majd okunk panaszra.

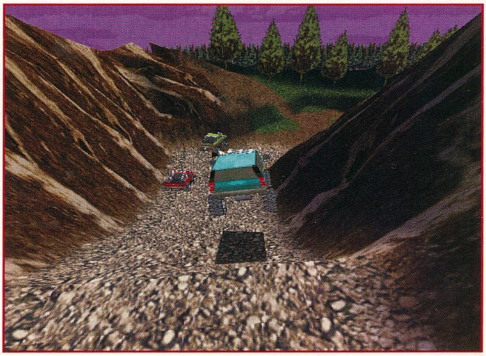
WRECKIN CREW

Kaptunk néhány új képet a Wreckin Crew-ról is, a Telstar közeljövőben várható autóversenyéről. A legfontosabb dolog amit erről a programról tudni illik, hogy „ellenben más autóversenyekkel, itt elsősorban a száguldozáson van a hangsúly, nem pedig az autók berhelésén, esetleg a speciális vezetési technikán". Dióhéjban összefoglalva a hatvanas évek autócsodáival versenyezhetünk

különösebb szabályok nélkül a legvadabb helyszíneken egy igen gyors 3D rutin közreműködésével. A program a hagyományos arcade játékok jellemzőinek egész garmadáját vonultatja fel, így például a pályákon mindenféle hasznos dolgokat gyűjtögethetünk össze amivel aztán akár saját autónkat tuningolhatjuk, akár ellenfeleinknek okozhatunk komoly fejtörést. A grafika ugyan nem SVGA, de egy speciális hibrid felbontásnak köszönhetően első ránézésre nagyon megközelíti azt. A Wreckin Crew-t természetesen játszhatjuk egymás ellen is. Várható megjelenés: május közepe

HARDCORE 4X4

Továbbra is Offroad témakörben maradva, a Hardcore 4x4 kiadásával a Gremlin sem akar lemaradni egy esetleges „terepjárósikerről". 6 választható autó, 6 pálya és osztott képernyős többjátékos üzemmód... (mintha csak az Eidos sajtóanyagát olvasnám). Minden járgánynak egyedi statisztikái vannak, így értelemszerűen mindegyik más és más tereptípusra alkalmasabb. A játékhoz kifejlesztettek egy speciális félautomata sebességváltó-rendszert (fogalmam sincs,



hogy ez pontosan mit takar) és ezáltal elméletileg könnyebb, de ugyanakkor mégis nagy gyakorlatot igénylő lesz az autók vezetése. Terepjáróink „nem megfelelő" kezelés esetén természetesen sérülnek, és ez persze komoly

hatással lesz teljesítményükre is. Sajnos mivel sem a Hardcore 4x4-et, sem pedig a Testdrive: Offroad-ot nem volt szerencsém mozgás közben megcsodálni, egyelőre nem tudok nyilatkozni, hogy melyik lesz a nyerő. A megjelenés május vége felé esedékes.

NETSTORM

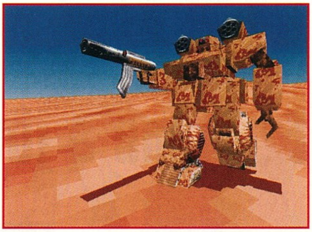
Egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek a kizárólag Internetre íródott játékok, így a legtöbb szofvercég – a C&C és Doom klón lázhoz hasonlóan – hamarosan előrukkol egy ilyen jellegű alkotással. Az Activision Netstorm-ja is egyike a jelenleg készülőfélben lévő Internet-stratégiáknak. Első ránézésre nekem a Mega-lo-Mania jutott eszembe róla, de a gyakorlatban persze nem egészen

erről van szó. Minden játékosnak van egy szigete, azon fejleszthet, építgethet, és ha már elég erősnek érzi magát, nekiindulhat hódítani. A sajtóanyagok szerint nem is annyira az egyes egységek irányításán lesz a hangsúly, hanem inkább a helyes stratégia és elhelyezés megválasztásán. Más szóval jól gondold meg, hogy mikor mit és mennyit építesz, valamint hogy a rendelkezésre álló erőforrásaidat miképpen osztod el. Ha valakit sikeresen legyőztél, rangot és minősítést kapsz a géptől, és a következő ellenfeled is ennek alapján kerül kiválasztásra. Az újoncok újoncokkal kerülnek össze, a tapasztaltabb versenyzők pedig a kategóriájuknak megfelelő ellenféllel próbálkozhatnak. Akárcsak más hasonló programoknál, minél magasabb rangba kerülünk, annál több, erősebb és fejlettebb felszerelés áll majd rendelkezésünkre. Egyszerre akár nyolcan is játszhatunk majd, mindenki nagy kedvence, a Matáv legnagyobb örömére...

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

A Playstation tulajdonosok számára valószínűleg nem ismeretlen a Legacy of Kain elnevezés, hiszen a program először ezen a platformon jelent meg. A kerettörténet kicsit a Hollót idézi, hiszen egy brutálisan meggyilkolt nemesről szól, ki egy necromancer segítségével vámpírként visszatérhet az élők világába, hogy ott aztán bosszút állhasson kegyetlen gyilkosain. A vámpír életforma persze nehezen választható külön a vérszívástól, így hősünk néha bizony ártatlan emberek nyakába is kénytelen beleharapni... A program egy valóban gyönyörű 3D világban játszódik, stílusát tekintve pedig kaland és akció keveréke. Nem egy egyszerű verekedős játékról van szó, hiszen a gonosztevők nyomában haladva bizonyos szituációkban az agyunkat és jópár időközben összegyűjtött tárgyat is használnunk kell. Kalandjaink során 13 különböző varázslatot tanulhatunk meg, melyek között szerepelni fog például a „Mind Controll" is... Átérezhetjük a vámpírélet nehézségeit, és a játékot kísérő kábé 25 percnyi animáció és filmrészlet jóvoltából szép lassan az is kiderül, hogy feladatunk nem csupán az önző bosszú...

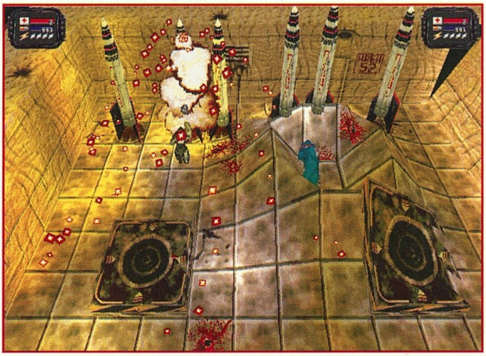
HEAVY GEAR



A MechWarrior sorozat kétségtelenül hatalmas siker volt az Activision számára – talán fogalmazhatunk úgy is, hogy az első igazi nagybetűs „SIKER" -, ám a FASA-val kötött jogok előbb utóbb lejárnak és így a cég kénytelen volt újabb „robotos" univerzum után nézni. Így jutottak el az Amerikában ugyancsak hatalmas népszerűségnek örvendő Heavy Gear univerzumhoz, és sikerült is a világot fejlesztő Target Games céggel megállapodniuk. A 10 éves exkluzív jogokat tartalmazó szerződésnek megfelelően az Activision korlátlan mennyiségben adhat ki Heavy Gear játékokat, így a hatalmas robotok szerelmesei jó időre el lesznek látva csemegével. Az első Heavy Gear program megjelenése kora ősszel várható, akárcsak anno a MechWarrior 2. A játék a Terra Nova nevű bolygón játszódik, de nincs tudomásom róla, hogy bármi köze lenne a Looking Glass Terra Nova-jához (bár az lehet, hogy a világ egy és ugyanaz...). A program a Mechwarrior 2: Mercenaries továbbfejlesztett 3D rendszerére épül, de a fejlesztők szerint számíthatunk néhány igen komoly változtatásra.

RELOADED

Mindenki nagy meglepetésére a „Reloaded" valójában a „Loaded" folytatása. Erre a mondatra most biztosan sokan értetlenül néznek maguk elé, mondván még soha nem hallottak az első részről. Ez persze nem véletlen, hiszen a Loaded soha nem készült el PC-re, annál inkább elkészült viszont PSX-re, ahol jelen pillanatban

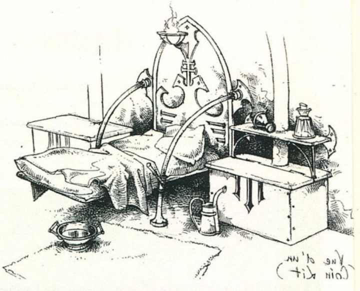


is előkelő helyet foglal el a legtöbb toplistán (a statisztikák szerint minden hatodik Playstation tulajdonosnak van egy Loaded-ja...). A program alapvetően egy belevaló lövöldözős játék, ahol elsősorban a rendkívül látványos robbanások és effektek dominálnak. Az eseményeket felülről látjuk, a kamera pedig néha ráközelít hősünkre, néha pedig madártávlatból követhetjük nyomon a cselekményt. A kerettörténetet még véletlenül sem próbálom elmagyarázni (számomra sem volt teljesen tiszta a kép), de a lényeg úgyis az, hogy – majdnem – mindenkit kiirtsunk aki szembejön. 6 meglehetősen méretes világon kell átverekednünk magunkat ahhoz, hogy végül a főgonosz színe elé járulhassunk. A Reloaded egyaránt fog futni DOS és Win95 alatt. Megjelenés: tavasz

Del

Dark Earth

Ez lenne a jövő?



AMIT A KALISTO-RÓL TUDNI ILLIK

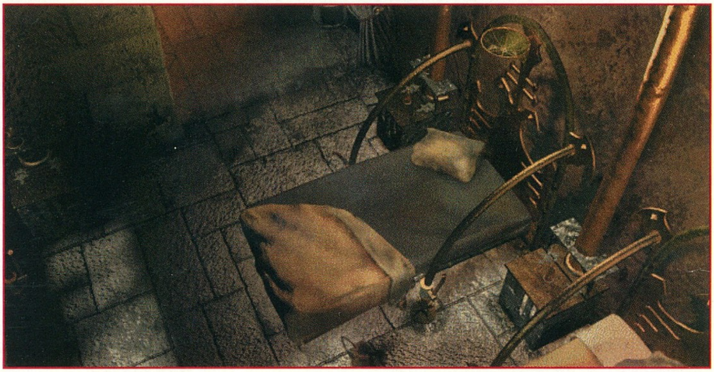
1990-ben Nicolaus Gaume „Atreid Concept" néven új fejlesztőcéget hozott létre. Az akkor még kis vállalat elsősorban játékok Macintosh-ra konvertálásával foglalkozott, ám az így összegyűlt tapasztalat a későbbiekben nagyon hasznosnak bizonyult.

A Kalisto elnevezés 1992-ben született, az Atreid Concept e név alatt adta ki saját fejlesztésű játékait.

1994-ben az Atreid Concept a Pearson Group-pal egyesülve létrehozta a Mindscape Bordeaux-t és egészen 1996 végéig eredményesen dolgoztak együtt. Ez alatt az időszak alatt több sikeres játékuk is napvilágot látott, ezek közül is a legismertebbek a Fury of the Furries, a Savage Warriors és az Al Arcade Racing. Unser Jr.

1997 elejétől az Atreid Concept Kalisto Entertainment néven úgy döntött, hogy saját kezébe veszi sorsa irányítását. A 70 szakembert foglalkoztató fejlesztőcég első igazi nagy projectje PC-re az augusztus vége felé várható Dark Earth lesz.

kalisto™ entertainment



MI IS AZ A DARK EARTH?

Röviden összefoglalva, a Dark Earth stílusát tekintve leginkább az Alone in the Dark sorozatra, grafikáját nézve pedig a Myst-re hasonlít. Valójában persze egyik hasonlat sem pontos, de arra azért jók, hogy egy többé kevésbé átfogó képet kapjunk a készülő játékról.

Dark Earth világa valójában nem más, mint Földünk a harmadik évezred első felében bekövetkezett világméretű katasztrófa után. A problémát egy üstökös okozta, amely a Föld közelében elhaladva milliónyi apró meteort zúdított szeretett bolygónkra. Az iszonyú rombolást senki és semmi nem tudta megakadályozni, az emberiség a totális pusztulás szélére került, és hiába az évezredek alatt felgyülemlett hatalmas mennyiségű tudás, a világ ismét a sötét középkor szintjére zuhant vissza. A levegő megtelt porral, korommal, mérges gázokkal és úgy általában mindennel, ami csak káros lehet az emberi szervezetre. Az utolsó túlélők Stallit-oknak nevezett menedékhelyeken gyűltek össze, és itt próbáltak meg úgy ahogy biztonságos életkörülményeket teremteni. A felszínen hamarosan megjelentek az első mutánsok, így a túlélés még a legerősebbek számára is majdnem lehetetlenné vált.

Hősünk egyike a Stallit-ok látszólag hétköznapi lakóinak, ám miután egyik reggel arra ébred, hogy valaki megmérgezte, gyökeresen megváltozik véleménye a világról. Ráébred, hogy valaki a végét akarja, és azt is érzi, hogy a dolgok

hátterében sokkal többről van szó, mint egyszerű gyilkossági kísérletről. Nekiindul, hogy megtalálja a testében dolgozó méreg ellenszerét, és eközben olyan dolgokra is fény derül, amelyek már az egész világ sorsát is érintik...

Ahogy azt már korábban is írtam, a Dark Earth jellegében nagyon hasonlít az Alone in the Dark sorozathoz. Ez lényegében annyit jelent, hogy előre legenerált hátterek előtt irányíthatjuk hősünket. Helyenként persze maga a háttér is mozgásban van, így például a gépek kerekei forognak, a víz hullámzik és persze az árnyékok is állandóan változnak. A Dark Earth fergeteges hangulatát nem kis mértékben köszönheti éppen ezeknek a változó fényhatásoknak, melyek a kristálytiszta hangeffektekkel megfejelve igazán lenyűgözően hatnak. Amennyire én tudom, a játékot kétféle módon lehet játszani, egyfelől „ököllel" (a harcra helyezve a hangsúlyt), másfelől pedig ésszel (a beszélgetésekre és a kalandelemekre helyezve a hangsúlyt). Természetesen egyik verzió választása esetén sem maradunk ki a másik változat előnyeiből, ez inkább azért került a játékba, hogy az is maximálisan élvezhesse a programot, aki esetleg nem szeret verekedni. Egy kicsit még az akciórésznél maradva, kis túlzással a Dark Earth

kalandelemek nélkül is megállná a helyét mint 3D verekedős játék. Hősünk nem egyszerűen csak használja a kezében lévő fegyvert (a la Alone in the Dark), hanem a legkülönbözőbb mozgáskombinációk elvégzésére is képes. Bizonyos gombkombinációk speciális mozdulatokat eredményeznek, így már maga a harc is egyedülálló élmény lesz.

Végezetül szeretnék pár szót ejteni egy számomra semmiképpen sem elhanyagolandó tényezőről, nevezetesen magáról a világról. A játékhoz igencsak vastag gépkönyv tartozik, amelynek nagy része nem is foglalkozik mással, mint a környezet részletes ismertetésével. A francia fejlesztők mindent a legapróbb részletekig kidolgoztak a társadalmi kasztoktól elkezdve egészen a különböző vallásokig, így mire a játékra kerül a sor, még a Stallit-okon belüli hierarchia felépítését is ismerni fogjuk. Ez a részletesség egyébként a Dark Earth egészére igaz, így a szeptember elején megjelenő játék szinte biztosan a legnagyobbak között fog végezni...

Del

TÉNYEK

2 év fejlesztés,
15 fejlesztő,
250 nézet,
100 real-time animált karakter
5000 animáció,
1000 hangeffekt,
5 órányi mozifilm minőségű beszélgetés

Magic the Gathering

Mágusok kártya-háborúja

MICROPROSE
2xCD, 486DX4-100, Win '95, VGA, 16MB RAM, 90MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Megérkezett hát a Magic the Gathering. Már olyan régen vártuk, szinte hihetetlen, hogy végre itt van. Ha belegondolok, hogy csupán a MicroProse neve és az előzetes képek hatására vettem meg az első alappaklimat és azóta egy év telt el. Nem kapkodták el a dolgot a fiúk az biztos. A kártyás körökben mindenesetre elég nagy mozgolódást okozott a MicroProse, hiszen egyesek a készülő játék miatt vették első kártyalapjaikat, míg mások emiatt adták el gyűjteményüket (félek, hogy ők elkeseredetten verik fejüket a falba...). Az itt következő cikk azonban elsősorban nem azoknak szól, akik már ismerik a Magic-et, hanem azoknak, akik most indulnak első kártyacsatáikra Shadalar birodalmában. Azt azonban senki ne várja tőlem, hogy itt és most, négy oldal terjedelemben megtanítom kártyázni. Erre még a játékhoz mellékelt, több mint kétszáz oldalas kézikönyv sem képes. Az alapok megadása után még rengeteg tapasztalatra lesz szükség, hogy megismerd a Magic igazi mélységeit és szépségeit. Nem is húzom tovább az időt, vágjunk bele.

Az intro megtekintése és a program installálása után több lehetőség is kínálkozik a játékosok számára. Az első a **Duel**. Ez a tiszta kártyajáték helye, minden kalandozás nélkül. Paklik paklik ellen, mindenféle nehézségi fokozatban. Az előre elkészített deckek mellé természetesen Te is alkothatsz néhányat, aztán lehet tesztelni, hogy működik a dolog. Érdemes itt gyakorolni egy kicsit a kezdőknek, mielőtt nekivágnának a nagy kalandnak. A **Deck Builder** segítségével készíthetsz új paklikat, illetve variálhatod a meglevőket. Sajnos Shandalarba nem viheted az itt készített és tesztelt deck-eket – még. A harmadik lehetőség maga **Shandalar**, a kalandozások és az igazi próbatételek helye. Az ismeretlen világba csöppenő kezdő varázsló itt hamarosan nagyhatalmú mágus lehet, s felkészülhet Arzakon legyőzésére. A **Tutorial** megtekintését azért ajánlom mindenkinek, mert rendkívül jól sikerült. Bár kötve hiszem, hogy bárki megtanulna belőle profin játszani, de az alapokat végülis bemutatja, méghozzá nem is akárhogy.

SHANDALAR

Akik belevágnak a program kalandosabb részébe, mindenek előtt meg kell hogy határozzanak néhány alapvető kritériumot. Az első a nehézségi fokozat lesz. Attól függően, hogy milyen tapasztalati szintű varázslót személyesítesz meg, változnak a feltételek. A kezdő mágusokat (apprentice) kevésbé agresszív és hibákat vétő ellenfelek várják, s az extra lapok megszerzése is könnyebb lesz. A wizard fokozatban lehet számítani az igazi megmérettetésre, aki már kártyázik egy ideje, feltétlenül itt kezdjen, nem érdemes alább adni.

A nehézségi szint megválasztása után el kell döntened, hogy az induló paklid fő színe melyik legyen. Ez nem azt jelenti, hogy ez lesz a kizárólagos szín a paklidban, inkább azt, hogy biztosan tartalmaz ilyet is. Mondjuk ez a kezdő szinteken még meghatározó, de a profik számára olykor teljesen kaotikus, ötszínű paklikat generál a program, amiket szédületes sebességgel kell átalakítani, hogy működjenek is. No de erről majd később. Tehát a Magic-ben öt fő színt találsz. Pár szóban jellemezném csupán őket. Ugyan mindezek ismeretében sem valószínű, hogy rögtön rátalálsz a számodra legmegfelelőbb színre, de talán könnyebb lesz dönteni.

A mágia színe. A zöld mágia olyan mint a természet maga, éppúgy magában hordozza a buja növekedést, mint a fékezhetetlen pusztítást. A mana forrása az erdőkből árad. A vörös mágia a hegyek mélyének izzó energiáit használja fel, hogy a föld és a tűz erejével a káoszt és a pusztítást hozza ellenfeleire. A fekete mágia a mocsarak és ingoványok pusztulást és romlást hozó fertőjéből táplálkozik. A fekete varázslóktól nem áll távol az önpusztítás sem, lényeik és varázslataik egyaránt veszélyesek. A kék mágia ereje a szigetekből táplálkozik és jórészt a mentális energián alapul. A víz, a levegő, az illúziókeltés és cselvetés mestereivé válhatnak e szín használói. Végül, de cseppet sem utolsó sorban következzék a fehér mágia, mely a tiszta, érintetlen mezőkből meríti energiáit. A fehér varázslók a gyógyítás és a védekezés mesterei, bár ugyanakkor harcművészetük is igen fejlett.

Miután döntöttél, kezdődhet a kaland. Shandalar sorsa a kezedben van. A történeti rész nagyon vázlatosan csupán annyi, hogy az öt Guild Lord (Alsadim K'mer, Starcryst, Lichlord, Kzzy'n, Great Druid) mindegyike arra törekszik, hogy elvarázsolja a Spell of Domonion-t, mert Arzakon ígérete szerint akinek ez először sikerül, annak adja a sík feletti hatalmat. Ám titokban Arzakon persze magának akarja Shandalart, s ha ez sikerül neki, sosem látott sötét korszak vár e világra. Minden remény egy fiatal mágusban testesül meg, az ő feladata, hogy megakadályozni, hogy bármelyik Guild Lord létrehozza a rettegett varázslatot, és el kell pusztítania magát Arzakont is. Ez a fiatal varázsló vagy Te, a Guild Lordok pedig az öt fő szín különösen nagy hatalmú, erős varázslói. Arzakon pedig minden szín mestere, és igencsak duzzad az életerőtől is, ezért csak alapos felkészülés után érdemes vele kikezdeni.

Amikor a játék elkezdődik, egy terepen találod magad. Itt barangolhatsz majd felfedezve az új világot; betérhetsz a falvakba, ahol vehetsz és eladhatsz lapokat, megbízásokat teljesíthetsz, és átalakíthatod paklijaidat, megküzdhetsz számtalan ellenfeleddel és a labirintusok megkeresésével, feltárásával megszerezheted a legerősebb lapokat is. A kalandozás közben a képernyő fő részén maga a terep helyezkedik el. Alatta találod többek között a rendelkezésedre álló pénzmennyiséget, az élelmiszerkészleteidet, életpontjaid számát és kártyáid mennyiségét. Jobbra a tekercsen mindig látható az éppen elvállalt küldetés célja és a még rendelkezésedre álló idő. Az alsó sorban jelöli a program az összegyűjtött drágaköveid számát és a World Magic tárgyaidat. Ez utóbbiak megszerzése különféle előnyökhöz juttat, használatukkal igazán nagyszabású dolgokat tehetsz; például a Conjurer's Will lehetővé teszi, hogy bárhol átalakítsd paklidat, a Leap of Fate teleportál, a Quickening segítségével ideiglenesen gyorsabban haladhatsz, a Thunder Staff-fal a legközelebbi lényt megsemmisítheted, a Sword of Resistance a legközelebbi ostromolt városhoz teleportál, a Ring of the Guardian pedig nehezebbé teszi ellenfeleid

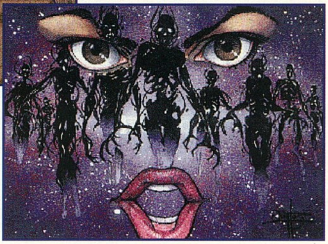
számára a Domonion spell létrehozását.

A képernyő bal oldalán helyezkedik el további négy ikon. A legfelső a pakli képernyőre vált át. Itt megnézheted összegyűjtött kártyáidat és a paklidat, sőt ha rendelkezel a megfelelő tárggyal, akár helyben át is alakíthatod azt. A második a térkép, ahol áttekintheted Shandalar általad már felderített részeit. A harmadik az ún. Clue ablakot nyitja meg. Itt találod meg mindazt az információhalmazt, amit a labirintusokról és a főbb várakról bolyongásaid során összegyűjtöttél. Végül a negyedik ikon a státusz ablakot rejti. Itt megtekintheted vetélytársaid állapotát, eddig vívott csatáid arányát, speciális naplódat, varázstárgyaidat, stb.

A terepen. Kalandozásod során ne feledkezz meg arról, hogy a felszíni viszonyok befolyásolják mozgásodat. Ha például a paklid kissé gyenge és el akarod kerülni a találkozást néhány erősebb kreatúrával, válaszd a mezőket és az utakat, itt gyorsabban haladhatsz. A legközelebbi faluban vagy városban aztán megpihenhetsz és erőt gyűjthetsz.

A falvakban az ott megadott áron vásárolhatsz lapokat és eladhatod a felesleges kártyáidat Te is. Vigyázz, az eladási és a vételár is mindenhol más és más! Ha a faluban küldetést ajánlanak fel a számodra, akkor bizonyos jutalom fejében, a megadott határidőre felvállalhatod azt. Ha mana link-et ajánlanak fel jutalomként, feltétlenül vállald el a missziót, mert ez hoz permanensen plusz életpontot számodra. Sajnos a nem teljesített feladatok miatt veszíthetsz is életpontot, sőt a lakosság is megorrolhat rád. Ha már van megbízásod, akkor új küldetés helyett a helybéli bölccsel lehet beszélgetni, aki jó tanácsokkal, esetleg más hasznos dolgokkal is elláthat az útra. A paklid átalakítása is általában a falvakban történik és itt adhatod a lapjaidat is (jobb klikk). A városokban kisebb hatalmú mágusok laknak. Őket kevésbé érdekli a nagy Dominion varázslat, sokkal inkább el vannak foglalva a különböző színű amulettek gyűjtésével. Ezért a küldetések során szerzett drágaköveidet mindenféle hasznos lapra cserélheted náluk, ha ügyes vagy. A Guild Lordok ezeket a városokat próbálják majd időről időre elfoglalni, mert szükségük van rájuk a végső varázslathoz. Ha egy ilyen várost valamelyik főmágus elfoglal, akkor egy manaszimbólummal jelölt kupola borul rá. Ezeket a helyeket időről időre fel kell szabadítanod, vagy magát a Guild Lordot kell megölnöd, hogy nehogy föléd kerekedjen.

Amint ismeretlen tájakra tévedsz, váratlan dolgokra is bukkanhatsz. Az elhagyott templomok, barlangok, hajóroncsok, temetők, éppúgy rejthetnek kártyákat, kincseket, mint rablókat. Az igazi kincseket a labirintusokban találhatod. Persze nem csak ott hevernek és várják, hogy megtaláld őket. Kisebb-nagyobb mágusok őrzik őket és a legtöbb helyen valamilyen egyéb megkötés, vagy általános varázslat is érvényben lehet. Ezekről a labirintusokról legyőzött ellenfeleidtől szerezhetsz információkat, amennyiben az elnyert tétlap helyett ezt választod.



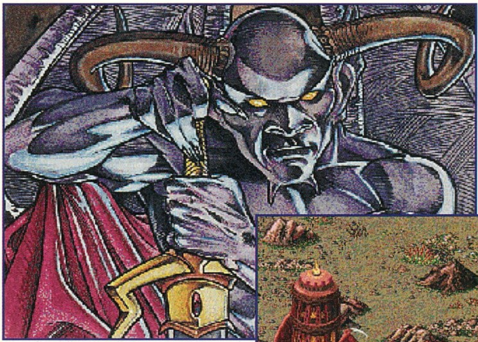
A kastélyok jelentik az igazi erőpróbát a kalandozók számára. A mágia minden színének van egy-egy vára. Ha már eléggé felkészültnek hiszed magad, beléphetsz és próbát tehetsz. Ehhez nem árt megfelelő mennyiségű életpontot beszerezni, mert a kastély védői és a Guild Lordok is igen erősek. A folyosókon extra segítséget is találhatsz (dobókockák), de ezek véletlenszerűen adnak plusz életpontot vagy egyéb segítséget, tehát nem lehet fixen építeni rájuk. A kastélyokban kincsekre lelhetsz (amulettek, arany), hasznos minden folyosót bejárni, még ha nem is küzdesz meg mindenkivel. Ha megölted a vár urát három bármilyen lapot választhatsz az adott szín lapjaiból. Amennyiben mind az öt szín Lordját sikerült elpusztítanod, az utolsó megpróbáltatás vár, Arzakon legyőzése. A biztonság kedvéért megsúgom, hogy nem lesz lehetőséged állásmentésre, mindössze a paklid variálására és vár rád a végső csata, melyben ellenfeled kb. tízszer annyi életpontja lesz mint neked!

CSATÁK, PÁRBAJOK

Ha bárhol összetalálkozol valakivel, akkor lehetőséged nyílik paklid kipróbálására. Néhányan eleve megtámadnak majd, míg mások, főleg ha szerzel egy kis hírnevet magadnak, menekülnek előled. Általánosságban elmondható, hogy a hozzád hasonló kalandozók kevésbé veszélyes ellenfelek, mint a lovasok vagy a monsterek. A kihívásokat nem kell feltétlenül elfoganod, megúszhatod a

csatát megfelelő mennyiségű arany kifizetésével, vagy olykor egy feladat megoldásával. Erősebb, erőszakosabb ellenfeleid azonban nem hagynak majd lehetőséget a választásra.

Ha elfogadtad a kihívást, legtöbbször mind a kettőtök paklijából felcsaptok egy tétlapot, ezért folyik a harc. A nyertesé lesz ez a lap, a játékban pedig nem vesz részt. Az is előfordulhat, hogy miután megnyertél egy párbajt, nem csupán lapokat kapsz. A kreatúrák egyéb meglepetéseket is adhatnak, pl. plusz életpontot a következő ütközethez, egy lapod duplikálását, egy lényt segítségül a következő párbajodhoz, stb.



Ha még sosem játszottál ilyet... akkor a kézikönyvben külön és csak neked találsz egy ötven oldalas fejezetet. Senki ne vessen rám követ, amiért nem vállalom fel, hogy e cikk keretein belül megtanítom kártyázni. Néhány hónapja már külön Magic rovatot találhattok a PC GURU-ban. Ha eddig nem tettétek meg, most érdemes átolvasnotok amit írtam, segítségetekre lehet ebben a játékban is.

Emellett ha a Duel módban gyakoroltok, számtalan alkalmatok lesz segítséget, plusz infot kérni a géptől is.

Nagyon vázlatosan annyit kell tudnotok, hogy a program alapjául szolgáló kártyajáték célja az ellenfél legyőzése. Ezt két módon érheted el, ha ellenfeled nem tud húzni (elfogy a paklija), illetve ha életpontjainak száma 0-ra vagy az alá csökken. Mindezt számtalan varázslattal érheted el, melyek létrehozásának elsődleges feltétele a mana lesz. Minden lapon megtalálod annak megidézési költségét. Egy körben általában mindössze egyetlen területlapot tehetsz le, de manát nem csupán ezekből nyerhetsz. A mana megszerzéséhez a lapot el kell forgatni. Varázslataiddal például idézhetsz lényeket, megsebezheted ellenfeledet vagy annak lényeit, általános varázslatokat hozhatsz létre, megvédheted magadat, stb. Természetesen a paklidat igyekszel majd úgy összeállítani, hogy nagy valószínűséggel Te nyerj. Ehhez elég sok tapasztalat szükséges. Csupán néhány dolgot had mondjak el. Ne felejtsd el, tudnod kell sebzést okozni. Hogy ezt kreatúrákkal teszed vagy direkt sebző varázslatokkal (Firaball, Lightning Bolt, Drain life,...) az végül is mindegy. Ellenfeled persze nem fog tétlenkedni, ő is sebez, lényeket idéz, védekezik. Tudnod kell elpusztítanod az ő lényeit, tárgyait, akár varázslatait. A repülő lényekre külön érdemes odafigyelni! Gondosan olvasd el az összegyűjtött lapjaidat. Hamar észreveszed majd, hogy vannak olyan lapok, melyek kombinálva meglehetősen eredményesen szolgálhatják céljaidat (pl. Dwarven Warriors – Carrion Ants, Thicket Basilisk – Lure, stb.). Annak a valószínűsége, hogy a kombináció a játékban kijöjjön, akkor növekszik, ha ezekből a lapokból többet teszel a deck-be. Kezdetben elég kevés életpontod lesz, ezért érdemes gyógyulási lehetőséget tenni a pakliba (Stream of life, Healing Salve, Drain Life,...). Nagyon figyelj oda a területlapok arányára is. A mana aránya legyen legalább egyharmad! Nem érdemes túl sok színű paklit csinálni, egy-két szín elég lesz, mert

ha nem jön a megfelelő mana, könnyen pórul járhatsz. Ha már megszerezted a Mox-okat és Black Lotus-t, akkor sem biztos, hogy ha összeraksz egy három vagy akár négy színű paklit, az működni is fog. Ha sokat gyakorolsz a Duelben és ott minden paklinak kifigyeled a gyengeségeit és erős oldalait, sokkal könnyebben fogod megalkotni saját kombinációidat. Csak ne hagyd figyelmen kívül, hogy a kalandjátékban nem húsz életpontról fogsz kezdeni, ellenfelednek pedig akár a duplája is lehet.

ÉRTÉKELÉS, TÁVLATOK

Sokan úgy gondolhatjátok, kissé magas százalékot adtam a programra. Ez részben igaz is, mert jelenlegi állapotában a játékban olyan mennyiségű bug van, hogy döbbenet. Viszont a jövő sokat ígér és a működő rendszer jó, még ha csinál is hajmeresztő dolgokat. Ha minden igaz hamarosan újabb kiegészítő szett, Interneten való játéklehetőség és multiplayer opció is vár ránk, ami kecsegtető. A program csupán egy hosszú utazás kezdete, a távlatok határa számomra végtelennek tűnik. Minden esetre érdemes a játékot „élőben" kipróbálni, igazi kártyákkal, valós ellenfelek ellen. Azért valljuk be, ez az igazi.

Lily
Lily@p66.bedrock.fido.hu

PC GURU
87%
Még nem az igazi, de van remény.

G-Nome

Ember az óriásrobotok között

7TH LEVEL
4xCD, P90, Win '95, SVGA, 16MB RAM, 30MB HD, MOUSE, JOYSTICK
Ismertebb hangkártyák

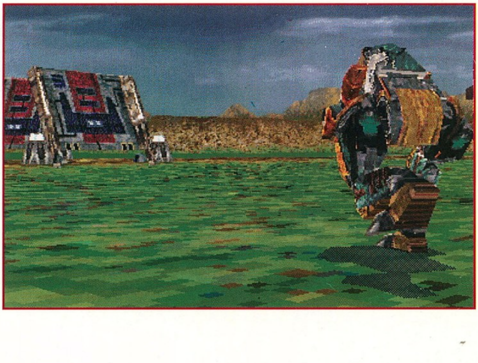
Az óriásrobot-szimuláció ötlete nagyon beette magát a játékgyártók fejébe. Amelyik cég nem hoz ki ilyen jellegű játékot, az lassan leírja magát, úgyhogy csipkedik is magukat nagyon mindenütt. A 7th Level programozói is nekiláttak hát, hogy

elkészítsék a saját változatukat, de szerencsére előtte leültek egy kis brainstorming-ra és kitaláltak néhány egészen eredeti ötletet a játékmenetre.

A történet szerint a világot négy csoport uralja, az emberek, a Scorp és Darken népek és a Bendian Mercenry-k. Ezek küzdenek egymással az erőforrások, föld és ásványi javak birtoklásáért. A két legerősebb nép, a Scorp és a Human között fennálló tűzszünetet azonban veszély fenyegeti: a Scop-ok egy titkos bázisukon egy genetikai úton előállított harci robotot, a G-Nome-ot kísérletezik ki, mely a kémeink tudomására jutott, ezért lépnünk kell. Joshua Gant-et, azaz minket küldenek el, hogy megszerezzük a veszélyes terveket. Az akció a Darken terület határáról indul, és a küldetéssek során a Mercenary-k jó szokásuk szerint szerint hol ezt, hol azt az oldalt támogatják.

A program nagy újítása, hogy a középpontban nem a robotot helyezi, hanem a hőst, azaz a pilótát. A játékos a csatatéren bármikor kiszállhat a backspace megnyomásával a robotjából és visszaszállhat, illetve ugyanezzel a módszerrel ellenséges robotokat és ágyútornyokat is elfoglalhat, amire egy-egy küldetés sikeres teljesítésénél szükség is lesz. A program legérdekesebb újítása is éppen ez, mely valami kis változatosságot hoz a Mech hétköznapokba. A játék 22 küldetése alatt négy különböző terepen kell végigküzdenünk magunkat, melyek teljesen eltérőek: van sivatagos táj, lávaégette mezők, afféle tundra és a legszebb a havas vidék. A játékban szereplő robotokat HAWC (Heavy Armor Weapon Chassis)-nak nevezik, melyek elég erősen hasonlítanak a Mech-ekre. A küldetések előtt a videóval kiegészített briefing-ből ismerjük meg a feladatot, majd irány

a terep. Legtöbbször először gyalogosan vágunk neki a tájnak, majd hamar egy járgányt szerzünk (vagy saját előre lerakott robotot, vagy ellenségeset zsákmányolunk). A küldetések igen változatosak: néhány ellenséges robot likvidálásától kezdve, egy hídon való átkelésen és felszabadító akción át egészen



egy ellenséges bázisba lopott azonosító kóddal való betörésig minden van a választékban. Ellenséges robotot a játékban az ún. GASHR-rakétákkal lehet elfoglalni- ez a robotba egy savbombát lő, melynek hatására a pilóta automatikusan katapultál. Ha ezekután sikeresen kivégezzük, akkor egy robottal gazdagabbak vagyunk. Ez a technika akkor is jól jön, ha az ellenfelek már darabokra lőtték a robotunkat, és nem sok kell, hogy magától szétessen. Ekkor szintén érdemes egy

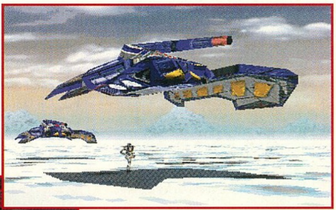
ellenfél robotja után nézni. A dolog hátulütője csak az, hogy a talajon (robot nélkül) elég sérülékenyek vagyunk, így kiugrás után nagyon gyorsan kell cselekednünk, vagy a következő pillanatban, már az ellenfél tapos el vagy lő le minket. Ami még meggondolandó dolog, hogy ugyanezt a technikát egy ellenséges gyalogos is eljátszhatja pont velünk, úgyhogy a játékra nem jellemző a nagyfokú biztonságérzet, és egy küldetés sosem előre lejátszott kör. Hogy ilyen alattomos problémák ne nagyon léphessenek fel, a későbbi küldetésekben már kapunk magunk mellé társakat is, akiknek parancsokat oszthatunk, pl. fedezetet kérhetünk. A fegyverek arzenálja a játékban elég széles: különféle gépágyúk, energia- és pulse-fegyverek valamint rakétavetők állnak rendelkezésünkre, de a robotot és fegyverzetét nem tudjuk szabadon, ízlésünknek megfelelően módosítani, úgy, mint a Mechwarrior játékokban. Ami még szintén hiányzik a játékból, az a jump-jet-ek, bár mivel a terep néhány akadályt jelentő hegy kivételével teljesen sík, ezért igazán nincs is rájuk szükség. A terep viszonylagos egysíkúságát kompenzálják a különféle szép épületek, mint gyárak, feltöltők,

bázisok és a háttérben látható hegyláncok. A program egy elég gyors textúrázott 3D megjelenítőt használ. A robotok mozgása nagyon szép és igen élethű- öröm volt nézni, ahogyan a chicken-walker-em futni kezdett. Az ellenséges robotok, főleg a Scorp-ok design-ja nagyon jópofa- vannak különféle pók és skorpió kinézetű egységeik, melyeknek a mozgása is teljesen megfelel kinézetüknek. A játékban a robotokon kívül vannak más szárazföldi egységek is (mint pl. tankok) és légi járműveket is igénybe vehetünk.

A játékban az akción túl néhol be kell vessünk trükköket, hogy meg tudjuk oldani a küldetést, és némi taktikázás is kell- pl. saját őrtornyukkal kell kinyírni őket. Kár, hogy nem foglalkoztak túl sokat az ellenséges robotok AI-jének kidolgozásával – sokszor, ha leálltam, egyszerűen rohangált az ellenséges koma körülöttem, én meg forogtam és szép lassan leszedtem. A programban a küldetéssorozat mellett választható max. 8-személyes multiplayer opció is, melyet sajnos nem tudtam kipróbálni, de nagyon jó lehet. Az, hogy a játékos elhagyhatja a robotját, és átszállhat egy másikba, sőt a GASHR rakéták segítségével még az ellenségtől is zsákmányolhat robotot, valószínűleg nagyon élvezetessé teszi a multiplayer játékot, és ha két csapatban gondolkodunk, akkor ez még csak fokozódik. Remélem a GURU táborban lesz módom, hogy kipróbáljam a többiekkel ezt is.

Összességében a játék elég jó lett az új ötletek, az érdekes küldetések és az érdekes ellenséges robot-design révén. Ha egy kicsit foglalkoztak volna még az ellenfelek AI-jével, akkor a Mechwarrior-ral majdnem egy szintre kerülhetett volna a G-Nome. Így szerintem egy jóval átlagon felüli, igen nehéz robotos játék, mely minden Mechwarrior veteránnak ajánlható (főleg egymás ellen játszva, tudásuk összemérésére).

Charlie



PC GURU

78%

Robotos játék igen nehéz küldetésekkel és jópofa újításokkal

MDK

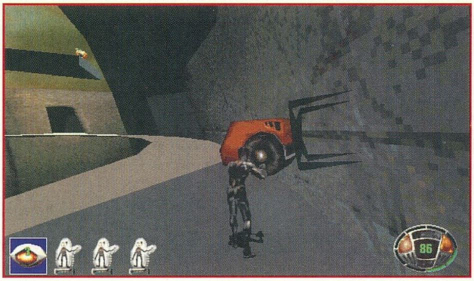
Majdnem a hónap játéka..

SHINY
2xCD, P90, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 16MB RAM, 14MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A decemberi CD Guruban már számot adtunk egy rövid ismertető erejéig a fejlesztés utolsó stádiumába lépő Shiny programról, az MDK-ról. Időközben eljött a nagy nap, és végre bekerülhetünk a varázslatos cyber térbe, ahol hat „kisebb" világon keresztül szembeszállhatunk az idegen hódítókkal. Hogy miért is?

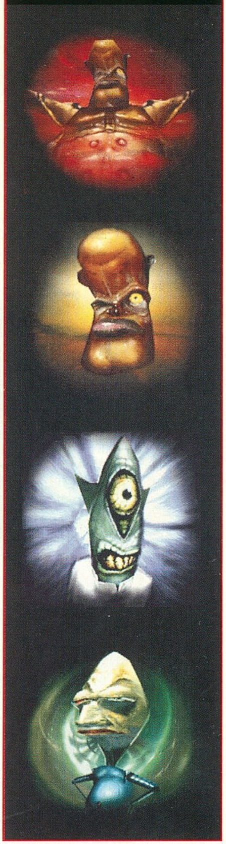
A DOKTOR, A BARÁT ÉS A KUTYA...

Valamikor a közeljövőben az emberiség számára is láthatóvá válnak az univerzumot behálózó energia folyosók. Ennek köszönhetően a föld kifogyhatatlan készletekhez jut, a globális problémák megoldódni látszanak. Persze a világűrben nem a földlakók kiváltsága az energia korlátlan használata, legalábbis erre lehetett következtetni az első ellenséges űrhajó megjelenésekor. Az idegenek hatalmas városokat építettek a Föld felszínén, majd

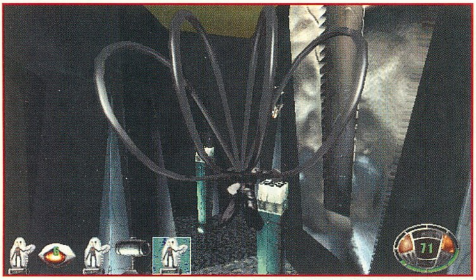


nekifogtak minden elpusztításának ami csak az útjukba került. Időközben Dr. Fluke Hawkins a zseniális feltaláló, aki egy rosszul alakult kísérlet során kintrekedt az űrben, nekifog a védelmi terv kidolgozásának. Persze nagy szavak ezek a lehetőségeikhez képest, hiszen a Doktor terve abból áll, hogy elküldi barátját Kurt-öt, és Max-et a genetikailag módosított kutyát, hogy állítsák meg az inváziót. Bár az elgondolás nagyon merész, a sikerre van némi esély, figyelembe véve, hogy itt lépünk mi a szerepbe, Kurt-öt irányítva.

Az MDK egy újfajta (lassan már elhagytuk ezt a jelzőt), ún. harmadik személy nézőpontot használó akció ügyességi játék, teletűzdelve eredeti humoros jelenetekkel. Kurt-öt egy külső kameranézetből látjuk, a feladat pedig mi sem egyszerűbb, tisztítsuk meg a városokat az idegenektől. Ebben lesz nagy segítségünkre a prof. által kifejlesztett speciális sisak zoom-mal ellátott célzó berendezése. Segítségével viszonylag nagy távolságokból levadászhatjuk a gonosz kis lényeket, robotokat, csak ügyesen kell használni a ráközelítést és a fegyverünket. A helyszínek nem korlátozódnak kisebb szintekre, folyosókra, sokszor a szabad ég alatt, hatalmas termekben, esetleg a város utcáin kell megtalálnunk a továbbjutás lehetőségét. Közben persze olyan látvány terül a szemünk elé ami feledteti velünk a silány belvárosi utcákat, és bár nem szeretem az ilyen hangzatos kifejezéseket, mégis azt kell mondanom, hogy a MDK teljesen cyber hangulatot áraszt. Komolyan, olyan grafikát vonultat fel a játék, ami még mai voodoo-s szemmel nézve is csak elismerést vált ki az emberből. Fő ellenségeink a szervezett hordákba tömörült robotok, akik hála alkotójuknak, igen magas Mesterséges Intelligenciával, illetve humorérzékkel vannak

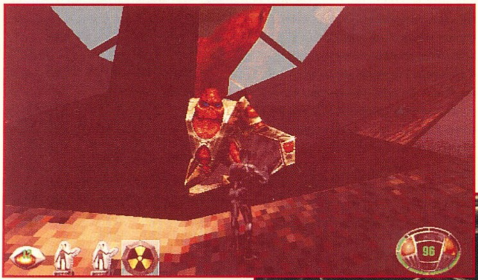


ellátva. Ebből kapunk egy remek ízelítőt már az első pályán is, ahol több „nagyszájú" robot próbál gúnyt űzni a Föld megmentésére érkező Kurt-ből. Persze alapvető, hogy díjazzuk őket, majd a rövid humoros találkozás végződjön a megszállók darabokra trancsírozásával. Az első amit észre fogunk venni, hogy szemtől szemben nem sok esélyünk lesz, itt mondjuk van némi realitás alapja a programnak, hiszen egy nagyobb robothorda hamar leszámol a Föld végső reménysugaraival. Az előzetesek a végletekig dicsérték az ellenfelek intelligenciáját, nos van némi igazság a dologban, persze az, hogy egymással kommunikálnának a közelgő Kurt-ről azért azt túlzásnak tartom. Mondjuk végig olyan érzésünk lesz, mintha tényleg egy szervezett és



ténylegesen funkcionáló város életébe csöppennénk, ahol fel vannak készülve a behatolókra, de nem lehetetlen kisebb trükkel kijátszani a magasabb szintű intelligenciát. Főleg ha alszik. Ez nem vicc, azt hittem nem hiszek a szememnek mikor megláttam, hogy a folyosó végén őrt álló robot a földön alszik. Vagy a másik példa, gyanútlanul sétálok egy sötét átvezető úton, jobbra is, balra is folyosók húzódnak. Persze óvatosan sandítok mindkét irányba, mikor is szemből felém rohan egy közepes termetű kamikaze droid, kezében egy hatalmas bombával. Mondanom sem kell, hogy a találkozás maradandó élmény lett számomra, főleg, hogy a következő sarkon szembejött a „testvére" is. Természetesen meglepetésekkel mi is szolgálhatunk, ha mondjuk a pályán fellelhető lépegető robotot használva egy sor platformot, közben egy indán himbálódzó gömb állandóan megpróbált letaszítani a helyes útról. Ehhez jött, hogy a helyiség peremén egy kis rohadék sorra engedte rám az oldalsó folyosókról a robotokat, illetve az, hogy ha sikeresen lelőttek az alsó szintre, hatalmas kőgolyók vettek üldözőbe. Mindenesetre idővel mindenkire halál várt, mi pedig már száguldottunk is tovább a következő szint elejére. Ez az igazi varázsa a MDK-nek, egy pillanatra sincs megállás, igazi tömény akció, ahol állandóan kapkodnunk kell a fejünket, próbára téve végsőkig a reflexeinket. Éppen mikor már feladnánk a küzdelmet jön egy gondolkodóbb rész, itt lép be a sisak illetve áldásos lehetősége a zoom-olás. Ez a másik dolog ami igencsak egyedi módon kidolgozott a programban. Segítségével nagy távolságokból átláthatjuk a terepet, persze könnyelmű lenne azt hinni, hogy ezzel jókora előnyre teszünk szert, én inkább úgy mondanám, hogy egy kis esélyt kapunk az esélytelenségben. Itt aztán lehet olyan finomságokkal szórakozni, hogy lelőjük a robotok kezét, lábát, esetleg a fejüket a céltábla fölött. Csak arra ügyeljünk, hogy időközben a hátunkba kerülő tank szét ne lőjön.

Igyekeztem néhány konkrét példával bemutatni, hogy mitől nagy játék az MDK, remélem, hogy teljes leírást senki nem fog kérni, hiszen egy ilyen játéknál nem sok értelme lenne. (Ennek persze tisztán látom az lesz a vége, mint a Tomb Raider-nél, naponta jó pár telefon:}})



tisztelgésre késztetjük a kétoldalt sorfalat álló katonai egységeket. Itt a játék végét egy intelligensebb egység fogja okozni, akit viszont egy „holoduke"-kal lehet megtéveszteni. Egyetlen esélyünk a túlélésre ha folyamatosan mozgunk, oldalazunk és lövünk egyszerre. Ez mondjuk nem lesz könnyű ha belekalkuláljuk, hogy sokszor pixelnyi platformokon kell ugrálnunk, lézerek cikázó sokasága között. Kedvencem volt a második pálya vége, ahol végig kellett ugrálni

JOBB MINT BÁRMI MÁS?

Általános vélemény, hogy az MDK-t mindenki nagyon várta, illetve az is, hogy keveseknek okozott csalódást. Már rögtön az első pálya igazi bemutató az egyedi humorból, a csodálatos grafikából, illetve a játék magával ragadó hangulatából. Aztán szépen lassan elcsendesült a rajongók tábora, ami szerintem két okra vezethető vissza. Az első, hogy nem lehet a pályákon menteni, csak a pályák végén. Azzal mondjuk nem lenne baj, hogy a játék nehéz, hiszen azért csinálják, hogy az ember küzdjön vele egy sor. De amikor már Laza szerint is játszhatatlan az ötödik szint vége, az talán már jelent valamit (ha mást nem, azt hogy ekkora chicken lenne???:}). Na most ha valaki fél óra után eljut egy város végére, majd ott további húsz perces gyilkolászás után esélytelenül elveszíti az életeit, majd kezdheti elölről az egészet, igencsak tombolni fog, szidja a programozókat, az egész átkozott cyber teret. Számomra a másik zavaró tényező az volt, hogy helyenként olyan össze-vissza a program, azt sem lehet látni igazából, hogy hol vagyunk, mi is történik. Persze ez inkább olyan első benyomás, ami hamar elmúlik és inkább abból ered, hogy teljesen szabadon mozoghatunk hatalmas tereken, miközben a kamera külső nézetből követi az eseményeket.

Ettől függetlenül szerintem az MDK-ból szinte mindent kihozott a Shiny amit egy ilyen stílusú progamból ki lehet hozni, értve ezt a látványra, a zenei aláfestésre, illetve az élvezetes (humoros) játékmenetre. Kis híján elfelejtettem azt, hogy egy 100-as Pentiumon gond nélkül ment, így nyugodt szívvel tudom ajánlani bárkinek, nincs szükség az erőművekre.

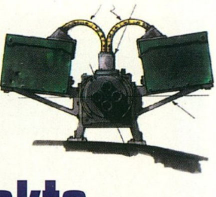
Csongor the Shoebaron

PC GURU

89%

Sajnos az első három pályán kimerült a kreatív stáb, persze így is többet hoztak össze mint bárki más a piacon

Interstate 76



Texas Poros Útjain: a Malochio-akta

ACTIVISION
4xCD, P90,
Win '95, SVGA,
16MB RAM, 80MB HD,
MOUSE, JOYSTICK
Ismertebb hangkártyák
Hálózatban és
Interneten játszható

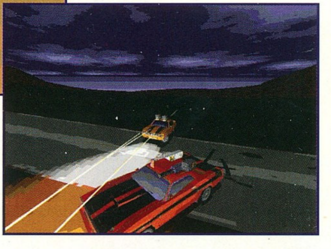
Ki ne emlékezne még a '70-es évek nagy TV-sorozataira? Akkor még igazi hősökért izgulhattunk esténként. Olyanokért mint Kojak, Starsky és Hutch, Charlie angyalai vagy a SanFrancisco Utcáin két szimpatikus nyomozója. Kalandok, autós üldözés, bonyolódó szerelmi szálak, ... manapság már nem találhatunk ilyesmit minden kapualjban. Valószínűleg az Activision programozóinak is hasonló érzéseik támadhattak, mikor eszükbe ötlött ennek a programnak a terve. Amit végül meg is valósítottak.

Az Interstate 76 story-ja egy a hetvenes évek második felében játszódó fiktív történet. A játék készítői az USA egy eldugott délnyugati államába helyezték a történéseket, a félreértések elkerülése végett. A '73-as olajválság hatása, és a felerősödő, az olajtartalékok ellen intézett terrorista-támadások romba döntötték a rendet, és a tényleges uralmat autósbandák és magányos harcosok kezébe juttatták.

A környéken utazók ki vannak téve állandó támadásoknak, és persze a korrupció is hatalmas méreteket öltött többek között az Antonio Malochio vezette maffia-szerű szervezet révén. A „cég" természetesen itt is teljesen legálisan működő vállalkozás képét ölti – neve Norman Industries Limited –, ennek vezetője Mr. Malochio. Sőt még 500000 dollárt is ad a texasi ranger-ek bűnüldöző munkájának támogatására. De valami itt nincs rendben... valószínűleg erre jöhetett rá testvérünk Jade, akit az introban tüdőn lő a gonosz maffiózó. Jade kérése, a kicsit későn a helyszínre érkező barátjához Taurus-hoz, hogy keressen meg minket, a testvérét, és álljunk bosszút. Hátrahagy nekünk egy naplót (a gépkönyv) is, amiben a kocsik és fegyverek ismertetése mellett megemlékezik Malochio múltjáról is- volt némi kapcsolata a vörös khmer-ekhez és vezetőjükhöz Pol Pot-hoz... Mi, azaz Groove Champion sajnos vajmi keveset értünk az autókhoz, és még kevesebbet az autós harchoz, így komoly feladat szakad Taurus nyakába- meg kell tanítson minket, a zöldfülűt az apró fortélyokra, amik segítenek az életben maradásban. A játék utolsó főszereplőjével Skeeter-rel a kissé bugyuta autószerelővel is hamarosan találkozunk... a reklám után.

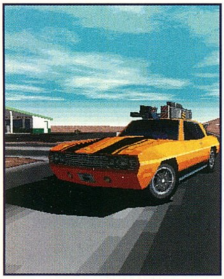
A játékban tehát egy maffia-történet pereg le a szemünk előtt, saját főszereplésünkkel. A programnak ez a része 17 blokkból álló küldetéssorozat, melynek során autónkkal mindenféle feladatokat végrehajtva egyre közelebb kerülünk testvérünk gyilkosához, és lassan megtudjuk ki is ez a titokzatos Mr. Malochio.

Az első két küldetés során Taurus megismerteti velünk a kocsi irányítását és a fegyverek kezelését, majd megmentjük Skeeter-t is, aki a szerelőnk lesz. Később bonyolódik a történet, mikor egy bár felrobbantása után egy táska pénzt találunk, és ez jelentősen felgyorsítja az eddig lassan csordogáló eseményeket körülöttünk...



A küldetések általában több részből állnak: pl. Taurus-sal folytatott országúti verseny végén kapjuk rádión a hírt, hogy útonállók fel akarják robbantani az iskolát, és már indulunk is. A feladataink rendkívül változatosak: az országúti versenytől, a petárdaárus bódéjának ferobbantásán át, Taurus megmentéséig és szerpentinen való száguldozásig minden előfordul, így unatkozni nem fogunk. Az akciórészeket animációk és rádió-párbeszédek kötik össze.

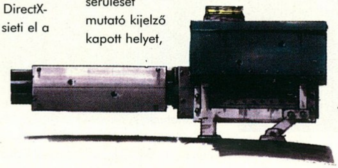
A játék grafikus engine-je árnyékolt, textúrázott vektoros megjelenítést használ, és a movie-k is így (poligon-figurák közreműködésével) készültek el. Ez elsőre talán meglepő lehet, de nagyon nagy ötlet, ugyanis a szereplők mozgása nagyon élethű, és a játékos egy pillanatra sem zökken ki a játék hangulatából. És a játék egyik legnagyobb érdeme, hogy egy az egyben sikerül visszaadnia a '70-es évek hangulatát. Erről



gondoskodnak az autók, a környezet, a főszereplők erősen raccsoló, és elharapott szavai párbeszédei és persze a zene. Ez utóbbi valami fantasztikusan sikerült. A második CD-n található 16 szám teljesen a San Francisco utcáin stílusában készült disco, funky és soul keverék, tele őrült basszusmenetekkel, effektekkel, fúvósokkal és gitár-riffekkel (most a cikk írásakor is ezt hallgatom).

Visszatérve a játék grafikájához- mivel a normál változat csak DirectX-et támogat, így nem nagyon sieti el a dolgot- egy P166-on is csak 320x200-ban volt igazán folyamatos, bár szerintem ott is nagyon jól néz ki. A grafika minősége ezerféleképpen állítható: a felbontás mellett lehet kapcsolni a tárgyak és a táj részletességét, textúrázottságát, mindent. (Később egyébként ki fog jönni a játékhoz egy patch 3D kártyákra.) Amit még érdemes elmondani, hogy a játék összetettsége is állítható. Amit szerintem nem érdemes bekapcsolni az az arcade fizikai modell, mert valami fantasztikusan jól modellezi a program a kocsik mozgását: fékezéskor számolni kell a fékúttal, a kocsi csúszkálásával, a kocsi a tájnak és az irányításunknak megfelelően rugózik, megdől, ahogyan a valós életben- lenyűgöző. Ami viszont ízlés kérdése, az a Salvage Management, azaz, hogy sérül-e a kocsink- ha bekapcsoljuk, akkor küldetések után javítanunk kell, viszont mi állíthatjuk össze, igényünknek megfelelően. Ha viszont kikapcsoljuk, akkor küldetésenként egy-egy default beállítású autót kapunk.

A kocsi irányítása elég hamar megtanulható, és kb. annyi gombot kell használni hozzá, mint az Activision másik akció-szimulátor programjaiban, azaz a Mechwarrior sorozatban. Az eddigi játék alapján szerintem a kormányzást célszerű kirakni a numerikus billentyűzetre (a vészfékkel egyetemben), mert csak így tudunk gyorsan reagálni mind csatánál, mind száguldozós résznél. Amikor küzdünk valakivel, azt szerintem érdemes belső nézetből játszani, mert a tükör és a hátsó géppuska aktív használatával sok kárt tehetünk ellenfelünk kocsijában, viszont a száguldozáskor a külső nézetből sokkal jobban követhető az út. A belső nézetet választva számos eszköz segít minket az irányításban: be van építve bal felülre egy radar, mely csipogással jelzi, ha jármű ér a közelünkbe, és az ellenséges járműveket be is tudjuk fogni (ekkor egy keret jelzi az aktuális célpontot és a felette levő csík a sérülését). Jobb felül a kocsink alkatrészeinek sérülését mutató kijelző kapott helyet,



míg középen felül a megmaradt lőszerünk száma követhető nyomon. Érdemes egyébként vigyázni a csatákban az autóra, mert komoly károkat tud szenvedni, ha hepehupás terepen száguldozunk, és ütközünk vele- a kerekek és az alváz többnyire igen megsínyli ezeket.

A játék készítői szerencsére gondoltak arra, hogy a játék ne merüljön feledésbe azután, miután az ember egyszer már végigjátszotta, ezért raktak bele multiplayer opciót is. Játszhatunk egy vagy több gépi ellenfél ellen, illetve hálózaton vagy Interneten keresztül barátaink ellen is. A küzdelemben 25-féle '60-as '70-es évekbeli járgány közül választhatunk, melyek között kisautók, limuzinok, rendőrautó, vontató, dzsip, sokféle sportautó és még iskolabusz is megtalálható. A felhasználható fegyverek arzenálja is igen széles: többféle gépágyú, akna, olajszóró, lángszóró és rakétavető áll rendelkezésünkre a harcban. A 16 féle terep is igen változatos: van éjjeli kisváros, ahol a zajra sorra gyulladnak ki a fények a lakásokban, elhagyott kanyon, reptér és környéke, benzinkút, stb... Az instant action a programban a Melee/Scenario pont alatt szerepel- itt lehet egyszerű küldetéseket játszani, pl. iskolabusz megvédése, autóverseny Taurusszal, stb... A Salvage Management bekapcsolása esetén az igényünknek megfelelően módosíthatjuk az autókat, és küldetések után összeszedhetjük az elhullott ellenfeleknek a csatatéren maradt alkatrészeit, és beépíthetjük autónkba némi javítás után.

A játék az utóbbi idők egyik legjobbja számos dolog miatt: az eredeti ötlet mellett (melyből ma akkora hiány van) valami fergeteges hangulatot hoztak össze a készítők. Ha egy küldetés nem akart sikerülni, akkor sokadszorra is nekimentem újra, mert érdekelt a folytatás, és mert kihívásnak éreztem. Utoljára ezt a Tie Fighter és a Mechwarrior játékoknál éreztem, egyszerűen a monitor elé szegezett a program. Zárásként csak annyit – az év eddigi egyik legjobb játéka, melyből remélem lesz folytatás (A gépkönyv végén a Stay Tuned for next Episode mondat remélem erre utal...)

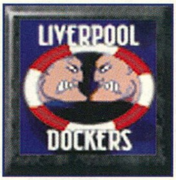
Charlie

PC GURU

92%

Autóderbi, akció, maffia, cool men, groovy

Riot
Játék a fénnyel



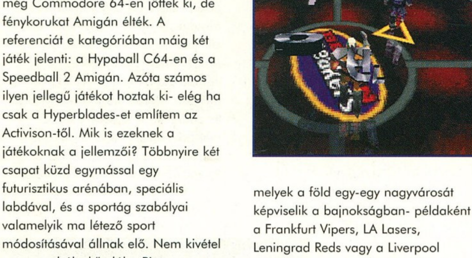
PSYGNOSIS
2xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 33MB HD, MOUSE, JOYSTICK Ismertebb hangkártyák

A jövőbeni sportok igen népszerűek a játékprogramgyártó cégek körében. Az első ilyen játékok még Commodore 64-en jöttek ki, de fénykorukat Amigán élték. A referenciát e kategóriában máig két játék jelenti: a Hypaball C64-en és a Speedball 2 Amigán. Azóta számos ilyen jellegű játékot hoztak ki- elég ha csak a Hyperblades-et említem az Activison-től. Mik is ezeknek a játékoknak a jellemzői? Többnyire két csapat küzd egymással egy futurisztikus arénában, speciális labdával, és a sportág szabályai valamelyik ma létező sport módosításával állnak elő. Nem kivétel ezen „szabályok" alól a Riots sem.

A programban két ötfős csapat játszik egymás ellen. A pálya két végében (a normál kapuk helyén) egy-egy energia-feltöltő van, és a labda egy energiacsóva. A pálya és a játékosok feje felett a pálya közepén egy forgó „energia-nyelő" van, mely a kapu szerepét tölti be. Innen indítják véletlenszerű irányba az energiacsóvát (azaz a labdát), és feltöltés után ide kell visszajuttatniuk a csapatoknak azt. A sajátos kapu körül több koncentrikus kör van, mely azt jelzi, hogy honnan hány pontot ér a bedobott gól- ez egy és három közötti érték lehet. A játékban 16 csapat van,

melyek a föld egy-egy nagyvárosát képviselik a bajnokságban- példaként a Frankfurt Vipers, LA Lasers, Leningrad Reds vagy a Liverpool Dockers neveket említeném. Minden egyes csapat négy tulajdonság alapján van értékelve: pontosság, erő, stamina és gyorsaság. Természetesen választhatunk a programban barátságos meccset, kupát és bajnokságot, illetve hálózaton keresztül barátaink ellen is játszhatunk. A játék a ma szokásos 3D nézetből látható, ahol vagy 8-féle kamerabeállítás közül választhatunk. A pálya és a játékosok textúrázott, árnyékolt vektorgrafikával vannak ábrázolva, és a stadion megjelenítése is változtatható: ki-be kapcsolhatók a fények és a padló tükröződése. A felbontások 320x200-tól egészen 1024x768-ig felhúzhatók, és a játék 640x480-ban is elfogadható sebességgel fut. A játékmenet elég tipikusnak mondható, emlékeztet a Speedball 2-re (hiába, nem minden nap lehet egy klasszikus játékötlettel előhozakodni). Valamelyik csapat megszerzi a „labdát", és megpróbál eljutni a feltöltőjéhez, miközben az ellenfél játékosai megpróbálják letaglózni. Színesítésként néha a játékosaink fel tudnak szedni egy-egy turbo-t vagy power-up-ot, stb-t.., de ezen kívül más változatosság nem-igen van a játékban. Amikor a programmal játszottam, mindig erős deja-vu érzésem volt, méghozzá a SpeedBall 2-re. Mintha csak elővették volna a régi játékot, a sok-sok érdekes extrától lecsupaszították volna és átrakták volna ugyanazt 3D-be. Ma többnyire ez a trend mindenütt, de személy szerint nekem ez nem nagyon teszik. Máig sokkal jobb játéknak tartom a mai szemmel nézve gyatra grafikájú Speedball 2 nem is túl jól sikerült PC-s változatát, vagy az Amigás eredetit, mint a Riots-ot, mert ezer eredeti ötlet, és egy semmivel össze nem hasonlítható design van benne, és ami nagyon fontos: azonosulni tudtam a játék hőseivel, így minden egyes mérkőzés presztízs-harc volt a számomra. Főleg ez az utóbbi érzés hiányzik a Riots-ból, mert nincsenek benne jellegzetes hősök. A Riot-ról megint csak azt tudom elmondani mint számos más játékról: igényesen kivitelezett játék, de igazán új ötletek hiányában csak átlagon felüli, és nem egy jó játék.

Charlie



PC GURU
73%

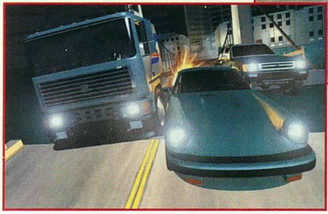
Speedball 2+ Hypaball+... új ötletek nélkül, egy újabb jövőbeli játék a sok közül

Speedster

A Daytona „kistestvére"...

PSYGNOSIS
2xCD, Pentium, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE, JOYSTICK Ismertebb hangkártyák

Most amikor az autóversenyek szerelmesei még mindig a Screamer2-öt, esetleg a POD-ot nyúzzák, beszáll a babérokért folyó küzdelembe a Psygnosis legújabb



fejlesztése. Persze nem olyan értelemben ahogy ezt elsőre sokan gondolhatnák, hiszen a Speedster sem látványban, sem gyorsaságban nem tudja felvenni a versenyt a konkurrensekkel, annál értékelhetőbb viszont a program játszhatósága. Biztos sokan ismeritek a Codemasters Micro Machines sorozatát, ami konzolokon olyan sikerrel fut, hogy már a sokadik bőrt húzza le róla a kiadó, mégis az egyik legnagyobb példányszámban eladott programnak számít szerte a világon. A Speedster, kissé leegyszerűsítve a dolgokat nem más, mint egy szép köntösbe öltöztetett MM feldolgozás.

Bár a versenyt hasonló szemszögből látjuk, itt már alaposan kijavították a grafikát, minden pálya változatos, sorra jönnek a hidak, ugratók, tűkanyarok. Érdekes megoldás, hogy egyes tereptárgyak eltakarják az autót a szemünk elől, ilyenkor kénytelenek leszünk ösztönből vezetni. Szokás szerint egy versenyen nyolc járgány indul, őket kell tehát magunk mögé utasítani, ha a bajnokság megnyerését tűzzük ki célul. Kétféle stílus közül választhatunk, ez fontos döntés, hiszen ettől függ, hogy milyen autóval szállhatunk be a Speedster világába. Az első a sportkocsik (az olyanoknak mint a Jermiq), a második a keményebb autók kedvelőinek ajánlott. Mindkét esetben négy-négy csúcskategóriás gép közül választhatunk, ha sikeresen döntöttünk máris a rajtnál találjuk magunkat. A start után még a legkönnyebb fokozatban is csak annyit fogunk látni, hogy a többiek eltűnnek valahol a messzeségben. Szerencsére ez csak holmi tréfa dolog, kis odafigyeléssel hamar be tudjuk érni az élmezőnyt. És itt jön a legélvezetesebb része a programnak, a többiekkel folytatott küzdelem. Nagyon jól meg van csinálva, hogy a csapat szinte teljesen együtt megy, közben persze mindenki lökdösi, töri, zúzza a másikat, csak, hogy az élre kerüljön. Szerintem a legnagyobb baj a Screamer2-ben is az volt, hogy semmiféle komolyabb verseny nem alakult ki, nos itt mindenért kárpótolva leszünk (talán csak a 3D-s száguldozásért nem). Tehát aki élvezetes, „nagy" versenyeket akar futni, ahol igazából az ellenfelekre és nem az út menti tereptárgyakra ajánlott figyelni, akkor neki érdemes kipróbálni a Speedstert. Nem lesz baj az audio élménnyel sem, hiszen a CD-n 16 darab sound track található, amolyan igazi, vad stílusban.

Egyetlen bajom a játékkal az volt, hogy SVGA-ban egy 200-as Pentiumon játszhatatlanul lassú volt, VGA-ban is inkább csak akkor tűnt gyorsnak, ha a nagyobb felbontás után néztük. Azért az elég merész lenne a Psygnosis-tól ha így bocsátanák útjára a Speedstert, hiszen nem ez a kategória az, ami miatt az emberek hajlandóak lennének egy P200-ra beruházni. Reménykedni azért lehet, hiszen a tesztpéldány még nem a végleges verzió volt, talán javítanak még valamit ezen a sebesség kérdésen.

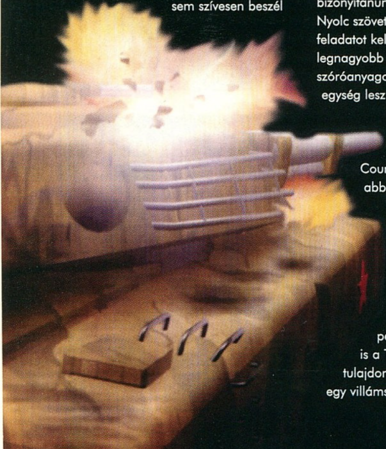
Csongor the Shoebaron

PC GURU
75%
Nem rossz, nem rossz....

Red Alert: Counterstrike

VIRGIN
2xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win '95, VGA[DOS], SVGA[W95], 8MB RAM, 60MB HD, MOUSE Ismertebb hangkártyák

Vitathatatlan, hogy a Red Alert a tavalyi év legsikeresebb játéka lett. Már az első hetekben is annyit eladtak belőle, hogy valamiféle külön díjat is nyert. A Westwood befektetett munkája tehát bőven megtérült. A megjelenés óta azonban már eltelt néhány hónap és a nagy Red Alert láz még mindig nem akar lecsengni. Ezt a betegséget azonban még lehet tovább is fokozni, mivel az emberek még mindig nem unták meg az orosz-szövetséges háborúsdit. Nem volt mit tenni, ki kellett adni egy új küldetéslemezt. Az ötlet nem új keletű, hiszen ezt a mókát már egyszer eljátszották a Covert Operation-nal. Ezek azok a missziók, amelyekről egyik fél sem szívesen beszél a nyilvánosság előtt. Ezek azok a feladatok, melyeket csak a legrátermettebb és legőrültebb parancsnokok mernek elvállalni. Mondanom sem kell, hogy az összes misszióban van valamiféle csavar vagy trükk, amire rá kell jönnünk. Szám szerint 16 küldetésben kell bizonyítanunk a rátermettségünket. Nyolc szövetséges és nyolc orosz feladatot kell elvégeznünk a legnagyobb titokban. A hivatalos szóróanyagok szerint egy halom új egység lesz majd ezekben az új küldetésekben. Sajnos azonban ezen a ponton egy kicsit csalódtam a Counterstrike-ban. Teljesen abban a hiszemben voltam, hogy gyártani is tudjuk az új egységeket. Szó sincs azonban ilyesmiről. Teljesen új egység nincs is a játékban. Nézzük szép sorban, mit is kapunk a pénzünkért. Itt van először is a Tesla tank. Ez tulajdonképpen nem más, mint egy villámszóróval ellátott mobil gap generátor. A páncélzata szinte a nullával egyenlő és a villámai sem az igaziak. Nagy páncélos ütközetekben szinte használhatatlan, mivel pillanatok alatt szétkapják az ellenséges egységek. A magányos gyalogosokat viszont elég jól el tudja intézni, bár ha tömegesen rárontanak, akkor nincs sok esélye. Építeni természetesen nem tudunk ilyet, amelyik küldetésben kapunk néhányat ott felhívják a figyelmünket, hogy vigyázzunk rájuk, mivel pótolhatatlanok. Kedves! Aztán itt van Volkov a szuperkatona és a cyborg kutyája. Mindkettő szinte legyőzhetetlen harcos, a kutya háromszor akkorát tud ugrani, mint a hús-vér ebtársai. Ellenük nincs sok esélyük a szövetségeseknek. Az eredeti Red Alert-ből nagyon hiányoltam a szövetséges vadászgépeket. Remek dolog az Apache, de azért a sebesség terén nem veszi fel a versenyt egy MIG-gel. Érthető volt tehát az örömöm, amikor megtudtam, hogy a szövetségesek is bevetnek egy JET-et. Mondanom sem



kell, hogy az a JET nem más, mint egy orosz MIG átszínezve. Gyártani meg aztán végképp nem lehet őket, ami az utolsó csepp volt a pohárban. A sokat emlegetett atom-tengeralattjárókkal sem sikerült összefutnom egyszer sem. Nekem egy kicsit tehát csalódást jelentett, hogy a beígért új egységek nem voltak valódiak. Bár ha jobban belegondolok, akkor logikailag rendben van a dolog, hiszen akkor miért nem használták őket végig. Hiába no mindent meg lehet ideologizálni. A küldetések viszont határozottan tetszettek. Látszik, hogy belefeccöltek egy kis időt a megtervezésükbe. A szövetséges oldalon főként az atom és a gázfegyverek elleni akciókra

helyezték a fő hangsúlyt. Különösen tetszett az a küldetés, amikor hét konvojt kellett megsemmisítenem a nagy szibériai pusztában. Minden konvoj három teherautóból állt, melyek rakománya veszélyes atomhulladék. Nincs más dolgunk, mint egyet kilőni és egy olcsó egységgel belehajtani a hátramaradt rakományba. A bekövetkező atomrobbanás megsemmisít minden közelben tartózkodó teherautót.

Az ilyen és ehhez hasonló trükkök tömkelegét kell bevetnünk a siker érdekében. Reménykedtem még abban is, hogy lesz néhány új átvezető, illetve befejező kép is. Ezek azonban csak hiú ábrándok maradtak, mivel a Westwood nem vette a fáradtságot arra, hogy legalább néhány új befejezést generáljon. Biztosan Barbadoson pihenik ki a fáradalmaikat a programozók és a grafikusok. Azért nem teljesen üres a CD. Felkerült néhány elég jó audio track is a korongra, gondolom azért, hogy ne lehessen olyan egyszerűen lemásolni. Ezenkívül még vagy 100 multi-player pálya is felkerül, hogy legyen mivel elütni az unalmas óráinkat. Most pedig következzen

néhány újabb tipp, mely megkönnyítheti a végső győzelem megszerzését.

– Sok múlik azon, hogy milyen a támadó csapatunk összetétele. Javaslom a vegyes csapatokat, hiszen a gyalogosok ellen a páncélos erők szinte használhatatlanok.

– A legjobb az APC és medium tank párosítás. Jókat lehet velük taposni.

– Ha már nagyon lerongyolódott a társaságunk, akkor egy csapatban vissza lehet őket vinni a javítóbázisra. Ilyenkor egymás után automatikusan megjavítják magukat. Sajnos légi egységeknél nem jön be ez a trükk.

– A tengeralattjárókat a helikoptereink is megtámadhatják. Csak csaljuk ki őket a felszínre és máris indulhat a támadás.

– A legérzékenyebb pontja mindenkinek az ore truck. Ezt támadva megbéníthatjuk könnyedén a gép utánpótlását.

A Counterstrike nálam nem igazán tudta beváltani a hozzáfűzött reményeket. Ennek ellenére jó kiegészítés a Red Alert-hez, érdemes vele komolyabban foglalkozni.

Mocsy

VIGYÁZAT HANGYAVESZÉLY!!!

Megszokhattuk már, hogy a Westwood a küldetéslemezeihez mellékel még valami extra dolgot. A C&C-ben dinoszauruszokat kellett kivégeznünk, most az óriáshangyákon a sor. A küldetéseket azonban nem lehet olyan könnyedén elővarázsolni. Az eredeti játék dobozában található egy morze jelekből álló üzenet, mely segítségével fény derül a titokra. Nem kell mást csinálnunk, mint nyomva tartani a SHIFT gombot és a bejelentkező képernyőn ráklikkelni a hangszóró alakú ikonra.

Csak itt szerepelnek új videók. Négy küldetést kapunk, melyek végén magával a hangyakirálynővel kell megküzdenünk. Háromféle harcos hangya létezik, ezek közül igazán csak az egyik veszélyes, mivel tüzet fúj és így óriási sebez. A hangyaküldetések elején és a végén is kapunk egy-egy remekbeszabott animációt.

Poénnak nem rosszak ezek a küldetések, de én azt hiszem, hogy az igazi kihívást mégiscsak az ember-ember elleni küzdelmek jelentik. Kipróbálni azonban mindenféleképpen érdemes.

PC GURU

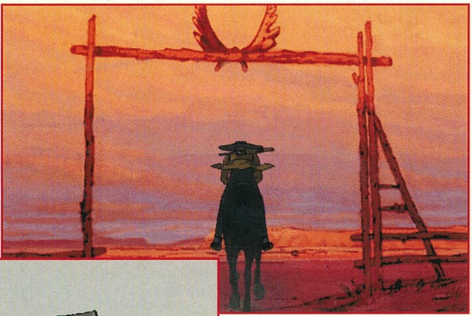
90%

Egy kicsit azért jobban megerőltethették volna magukat a Westwood-os fiúk.

Outlaws

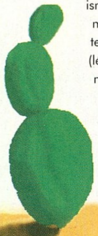
„Doom" vadnyugat

LUCASARTS
CD, Pentium, Windows 95
16MB RAM, 60MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



18.., Arizóna. Lapunk értesülései szerint James Anderson Marshal végérvényesen visszavonult békebírói tevékenységétől. A Marshal saját szavai szerint „ezután több időt szeretnék feleségemmel és kislányommal, Sara-val tölteni...". Mindannyian sok sikert és békés farmeréletet kívánunk országunk egyik legkiemelkedőbb Seriffjének...

Nos, ha ezt az apró bekezdést a cikk végére írtam volna, akkor joggal beszélhetnénk happy end-ről. Így azonban – amerikai „filmről" lévén szó – szegény seriff élete hamarosan 180 fokos fordulatot vesz, és a szögre akasztott puska ismét a hátára kerül. A motiváció természetesen a bosszú (lévén nem maradt más), az eszköz pedig a játékos, akinek tízegynéhány pályán keresztül kell igazságot szolgáltatnia a LucasArts legújabb játékában, az Outlaws-ban. Most aztán majd elválik, hogy kiből válhatott volna igazán gyors kezű vadnyugati hős...



GRAFIKA, SEBESSÉG, HANG, MOVIE...

Az Outlaws grafikájára nem lehet sok panaszunk, már amennyiben megfelelően nagy felbontást választottunk. A textúrák különösen szépen festenek 800x600-ban, de ehhez bizony igencsak bika gépre lesz szükségünk. A 16 küldetés alatt a hegyvidéki búvóhelytől elkezdve a mozgó vonaton keresztül szinte minden fontosabb vadnyugati helyszínen megfordulhatunk, és ennek megfelelően rengeteg eltérő falkészlettel találkozhatunk.

A program nagyon előzékenyen négy vagy ötféle felbontást ajánl fel, de ezen kívül csak az ablakméretet tudjuk változtatni. Ez utóbbira pedig igencsak szükségünk lesz, lévén a Windows95 áldásos tevékenységének köszönhetően a játék nem kapkodja el nagyon a dolgokat. Még amúgy kellemes teljesítményű gépen (P166, 32MB, Hercules Dynamite) sem lehetett azt mondani, hogy 640x480-as felbontásban minden abszolút flottul, röccenés mentesen futott volna teljes képernyőn. Nem mondom, a program még így is bőven játszható volt (én azért maradtam az 512x384-es felbontásnál), de meg sem közelítette a Duke P100-on produkált teljesítményét...

Amennyire nem voltam elájulva a sebességtől, olyannyira meggyőző volt a program zenéje. Az igazi hamisítatlan western hangulatot idéző CD soundtrack nagyon sokat dob a játékon, talán csak az iszonyú jó minőségben elkészített átvezető animációk – és természetesen a remek sztori – dobogtatta meg jobban a szívemet.

MULTIPLAYER

Az Outlaws-t elméletileg minden lehetséges összekötési megoldással lehet egymás ellen játszani. Külön érdemes megemlíteni, hogy a LucasArts végre létrehozta saját Internet szerverét a multiplayer játékok támogatására (nagyon készülnek a fiúk az Xwing vs. Tie Fighter-re), bár nekem személy szerint ide nem sikerült belépnem, mert a dologhoz kell valami specko plug-in, amit egyelőre lusta voltam letölteni. Egyébként a hagyományos frag gyűjtögető játék mellett a program támogatja a CTF (Capture the Flag) üzemmódot is, de a legjobb poén szerintem mégis a „csirkevadászat". Félreértések elkerülése végett nem a csirkéket kell irtani (pedig ez is jó poén volna...), hanem azt a versenyzőt, akinél a csirke van. Más szóval először be kell gyűjtenünk az ominózus csirkét, és aztán a feladat minél tovább életben maradni. Első hallásra nem tűnik nagy dolognak, de figyelembevéve, hogy ezután az összes játékos csak minket tud lőni, igazi nagy bújócska veheti kezdetét...

MAGA A JÁTÉK

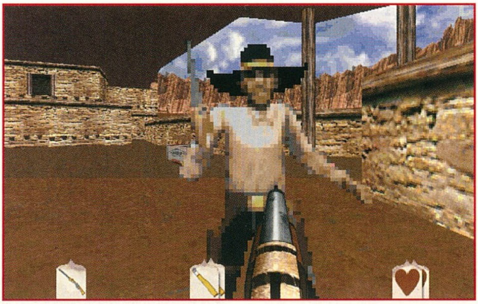
Szándékkal hagytam a végére a legfontosabbat, az akciórész véleményezését. Nos, ebből a szempontból

nagyon megoszlanak a vélemények, de abban nagy általánosságban mindenki egyetért, hogy ha csak magában – mindenféle körítés nélkül – nézzük a dolgot, akkor bizony nem valami nagy durranásról van szó. A kérdés csak az, hogy van e értelme egyáltalán külön, önmagában vesézgetni a nagy egész egy darabját, avagy Doom-klónról lévén szó, a legfontosabb dolog - minden mást félretéve - maga az akciórész? Ahhoz, hogy jobban megérthessük az előbbi kérdést, érdemes egy picit visszatekintenünk az Outlaws testi-lelki apukájára, a Dark Forces-ra.

A néhai DF egyik legnagyobb mozgatórugója kétségtelenül a Star Wars univerzum volt, hiszen ki ne szeretett volna fehér páncélba bújtatott rohamosztagosokra lövöldözni. A kor elvárásaihoz képest a program grafikája lenyűgöző volt, ráadásul a le/fel nézelődés megvalósításával a játékosok sokkal nagyobb szabadságot kaptak, mint bármilyen más hasonló kategóriájú alkotásban. Technikailag és grafikailag tehát rendben volt a program, és ha mindehhez hozzáadjuk a játék úgyszólván utolérhetetlenül jó hangulatát, érthető, hogy a Dark Forces miért is zárta az 1995-ös évet az 5 legsikeresebb játék egyikeként. Az elkerülhetetlen összehasonlítások alkalmával – elsősorban a többjátékos üzemmód hiánya miatt – a program ugyan többnyire alulmaradt a nagy konkurens Doom-mal szemben, de a rengeteg apró újítás, ötlet és persze a felülmúlhatatlan hangulat mégis az igazi klasszikusok közé emelte a LucasArts első „3D First-Person Shooter"-ét.

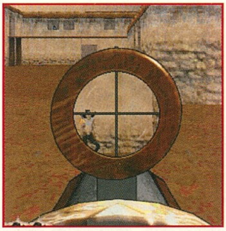
Erre az apró kitérőre azért volt szükség, mivel véleményem szerint az Outlaws-t is hasonló okok miatt lehet szeretni avagy nem szeretni, mint anno a Dark Forces-t. A hangulat itt is fergeteges, a zene kétségtelenül Morricone mestert idézi, a történet és az átvezető animok – talán elég ha annyit mondok- LucasArts minőségűek, így az egyetlen dolog amiről nem beszélhetünk szuperlatívuszokban, maga az akciórész. Érdemes megjegyezni, hogy míg a Dark Forces újszerű megoldásaival a maga korában technikailag hatalmas előrelépésnek számított, addig az Outlaws igencsak nehezen állná meg helyét a manapság futó Doom-klónok bármelyikével szemben. A program szinte teljes egészében a Dark Forces 3D rendszerére épül, és így persze az is érthető, hogy a két éve még népszerű engine mai szemmel nézve igencsak megkopottnak tűnhet. Nem mondom, aki szereti a vadnyugatot – és kellőképpen bika géppel rendelkezik – az biztosan élvezni fogja (már csak a sztori kedvéért is érdemes végignyomni...), de amúgy nem érdemes igazán nagy durranásra számítani. Talán az a legtalálóbb jellemzés rá, hogy jópofa...

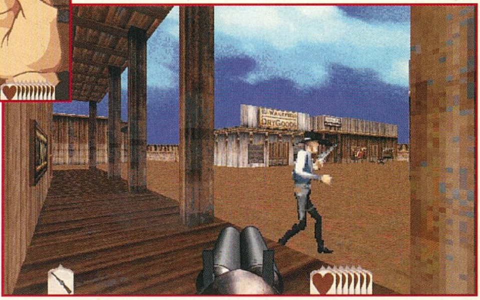
Ha már a negatívumokat kiemeltem, úgy tisztességes, ha néhány érdekes újítást is megemlítek. Nekem talán a legjobban az tetszett az akciórészben, hogy fegyvereinket nekünk kell utántölteni. Ha tehát van 50 golyónk, az még nem jelenti azt, hogy ötvenszer lőhetünk egymás után folyamatosan. Revolverünk hatlövetű, és természetesen mindig a legkritikusabb pillanatokban kezd el üresen kattogni a tár. Minden fegyverbe más és más mennyiségű lőszer fér, így egy idő után igazán megtanuljuk majd becsülni winchesterünket (hát még a gatling-ot...). Ugyancsak újítás, hogy az állandó futástól hősünk elfáradhat, és ekkor például már nem tud akkorát ugrani, mint egyébként... A Dark Forces-hez hasonlóan a fejlesztők beépítettek néhány egyszerűbb kalandrészt is a játékba, de azért senki se számítson iszonyú agymunkát igénylő feladványokra. Egyszerű színfoltról van szó csupán, mely egy kicsit változatossá teszi az egyébként néha egyhangú lövöldözést.



Összességében tehát az Outlaws egy nagyon kellemes játék, de – hangsúlyozom – csak akkor, ha a dolgot összességében nézzük. Túlzás lenne azt állítani, hogy aki egykoron szerette a Dark Forces-t, az ezt is szeretni fogja, bár körítés és hangulat terén kétségtelenül hasonló minőségre számíthatunk. Az akciórész sajnos gyenguskább, így a program sem a Duke-kal, sem pedig a Quake-kel nem tudja felvenni versenyt. Valószínűleg persze nem is ez volt a fejlesztők célja ezzel a játékkal, inkább csak a „spagetti-westernek" lassan feledésbemerülő világát szerették volna felidézni a fiatalok számára az első valamirevaló „vadnyugat-szimulátor" segítségével. Nos, a LucasArts-nak ez utóbbi célt maximálisan sikerült is teljesítenie, ezért ha így nézzük a programot, az Outlaws-ból talán csak Charles Bronson, Henry Fonda és természetesen a harmonika hiányzik...

Del





PC GURU

83%

Nem rossz, nem rossz....

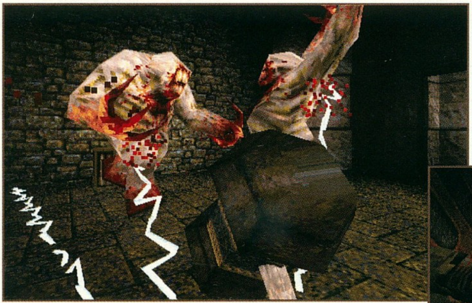
Quake Mission No. 1.-2.

SCOURGE OF ARMAGON

Viszonylag sokáig kellett várni (szerintem) az első hivatalos Quake küldetéslemezre. Valószínűnek tartom, hogy nem hivatalos kiegészítésekkel egy egész CD-t is lazán (nem a tördelő) meg lehetne tölteni. Valahogy azok nem hoztak lázba, sokkal egészségesebbnek tartom a gyári kiegészítőket.

„Shub-Niggurath vére még érződik a levegőben, mindenhol véres húscafatok fekszenek a barlangrendszerben. Fáradtan botorkálsz és a pokol kijáratát keresed, s megtalálod egy kis kapu formájában, mely a jövő ultra-technikájának és a középkor formájának egyvelegében jelenik meg. Körülötte minden csupa vér. Belépsz egy kis tartással, hogy vaj hova fogsz kijutni...

Egy rövid villámlás keretében jelensz meg a bázisotok udvarán. A pokol félelmetes hangjai után a bázis nyugalma kimondottan zavaróan hat rád. Érezve a néhány perce véget ért pokoljárásod feszültségét a puskád után kapsz és megkeresed az első számítógép terminált.



A képernyőn a bázisparancsnok utasításának izzó sorait veszed észre: Quake erői bejutottak a lőszerraktárba és a kutató laboratóriumban található kapun keresztül kapnak erősítést. Parancs mindenkinek! Meg kell kezdeni a bázis teljes kiürítést az EVAC-44A terv szerint. A szíved a torkodba ugrik, amikor megérted, hogy a parancsnok a bázis teljes, hermetikus lezárását rendelte el, hogy Quake erői ne tudjanak tovább kijutni a mi világunkba.

Minden fegyvert és járművet elvittek. A menekülés ki van zárva.

A vereség tudata elhomályosítja agyadat és búvóhelyet keresel. Búvóhelyet ahol bevárhatod Őket, és akkor birokra kelhetsz velük... Vagy keresd inkább meg őket? Irtsad a férgesét? Nem azért élted túl a pokoljárást, hogy aztán hazádban vereséget szenvedj. Lehet, hogy van rá mód, hogy megsemmisítsd a kaput a pokolba.

A fegyverraktár felé indulsz és reméled, hogy Quake elmebeteg hada nem számít senkire... Senkire aki már egyszer visszatért a pokolból!!!"

Mi újdonságot tartalmaz az első küldetés lemez? Miből gondoljátok, hogy van újdonság? Természetesen van. Van fegyver is és szörny is. Kezdjük a finomságokkal, a fegyverekkel.

- **Gránátvető:** Ez természetesen nem egy hétköznapi gránátvető. Ezzel mozgásérzékelő gránátokat tudunk kilőni, melyek akkor robbannak, ha valaki a közelükbe kerül. A gránátokat fel lehet lőni a falakra, a plafonra...
- **Lézerpuska:** A jól ismert lézerpuska nagy segítségünkre lehet a Scourge of ARMAGON-ban. Főleg azzal, hogy tudjuk, hogy legalább egyszer visszapattan a falról.
- **Mjolnir:** THOR harci kalapácsa. Ha a földre csapunk vele, energia nyalábok csapnak ki belőle és a környéken lévő ellenségekbe hatol. Ha egy ellenséget eltalál a Mjolnir, egetverően hangos villámlás hallatszik. Az igazán fincsi benne az, hogy ezek az energia nyalábok ellenségből ellenségbe csapódhatnak.

SPECIÁLIS ÚJDONSÁGOK

- **Az idézés kürtje:** Ha megfújjuk, változó fajta és változó számú lényt idézünk meg, akik védelmünkre kelnek. Addig harcolnak, amíg le nem vágják őket.
- **Empatikus pajzs:** Aktiválásával a kapott sebzés megfeleződik köztünk és az ellenség között. Vagyis aki megsebez minket, az kapja a sebzés felét.
- **Vízi ruha:** Megvéd az energianyalábоktól, könnyebb vízi manőverezést tesz lehetővé és ha víz alatt akarunk energianyalábokkal támadni, akkor nem sebződünk.

Természetesen az ellenség is táposodott. Két új szörnyeteg van az életünk megkeserítése végett:

- **Gremlin:** Talán a legszemetebb ellenség. Nem elég, hogy csoportosával támadnak, ellopják a kezünkben lévő fegyverünket és ellenünk fordítják. Csak a Mjolnirt, a shotgunt és a baltát nem tudják ellopni.

- **Centroid:** Páncélozott techno-skorpiók. Két szög-puskájuk van, ami már magában is elég egy jó kis szögbelövéshez, de ha túl közel kerülünk hozzájuk, akkor akár egy rakétát is kaphatunk az arcunkba.

Fontosnak tartom megjegyezni, hogy a használatához egy teljes, gyári Quake is szükséges. Ugyanis azonkívül, hogy felinstallálja magát, még kijavítja a régebbi quake.exe-t is.

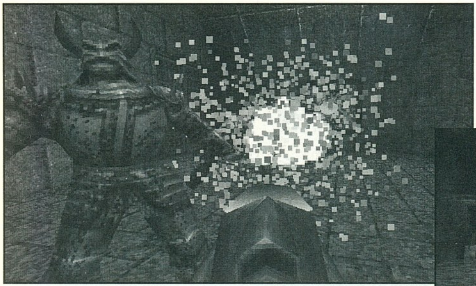
Szerintem nem is érdemes a szót tovább pazarolni a játékra, ki kell próbálni. A Quake rajongók nem fognak benne csalódni.

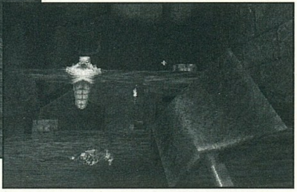
Mr.T.

PC GURU

90%

A Quake első „gyári" küldetés csomagja. Rajongóknak kötelező.





DISSOLUTION OF ETERNITY

Nagyon hirtelen zuhant rám a Quake második hivatalos küldetéslemeze. Épp hogy megírtam az elsőről a cikket, máris megkaptam a másodikat. A két küldetéslemez két különböző cég terméke (az első a Hypnotic Ent.-é, míg a második a Rogue Ent.-é). Míg az első lemez inkább plusz fegyvereket tartogatott, a második plusz szörnyeket, kik sokkal rosszabbak és kegyetlenebbek mint az eddigiek. Na, vágjunk a közepébe!

„Élsz és egyben vagy. De mi történt...? Évekkel ezelőtt legyőzted Armagon-t, a kaput lezártad, majd visszairányítottak a helyőrségedbe... Mintha tegnap történt volna.

Valahogy ez nem jó. Minden olyan nyugodt, talán túlzottan nyugodt. Kilépsz a Parancsnoki Központból és körbejárod a folyosót.

Egy katonát találsz arcra borulva a folyosón. A hátizsákjának a

tartalmát a körülötte szétfolyt vérbe dobálták. De észreveszel valamit, valamit ami nem lehetett a hátizsákban. Egy könyv. Bőrkötésű és a borítóján egy számodra elég jól ismert jel látható. Egy oldal ki van belőle tépve, és a könyv első oldala elé volt téve. A következők voltak rajta:

AZ IMA KÖNYVE

Tudatassék mindenkivel, eljött Mesterünk ideje, hogy új dicsőséget szerezzen a sötétség számára. Hatalmas kezei alakítják a káosz, erőszak és fajdalom eme világát.

Múltunk, jelenünk és jövőnk magvait már elvetette. Bölcsessége Ősi Védelmezőket bocsátott rendelkezésünkre. Szenvedésük a mi kapcsolatunk mindörökké az idők végezetéig.

Büszkén szolgáljuk, hogy megfizethessük ősidők óta felhalmozott tartozásunkat. Közösen suttogjuk e halk imát, hogy hallja köszönetünket tetteiért.

Ó Quake Mester, ezen a napon, eme órában, ebben a pillanatban letérdelünk eléd e szent jelre, hogy hirdessük jöveteledet és ünnepeljük a Pusztulás Napját.

Ez nem lehet igaz, ez nem történhet meg! Átlépsz a testen és megmarkolod a puskát, majd elindulsz a folyosó vége felé hátrahagyva a hátizsák tartalmát. Egy térkapu körvonalazódik előtted. Dühödt elszántsággal lépsz be rajta: ITT A VÉGSŐ LESZÁMOLÁS IDEJE!!!"

Ez lenne a történet. Ezért lépünk újra a tettek mezejére. A helyhiány miatt semmi rizsálás nem lesz, rögtön a lényegre térek.

ÚJ LŐSZEREK

- **Láva szögek:** A láva szögeket a Nail Gun-nal tudjuk használni. Elég látványos a hatása, ugyanis páncéltörők a kis édesek.
- **Multi Gránátok:** Ezek használatával a kilőtt gránát a kilövés után öt részre oszlik, így nagyobb mészárlást tudunk rendezni.
- **Multi Rakéták:** Ezek is hasonló célokat szolgálnak mint a gránátok, csak ezek négy részre oszlanak és valamivel tartalmasabb pusztítást végeznek.

- **Plazma lövedék:** Ez a kis édes a Thuderbolthoz készült. Miután eltalálta az ellenséget, hatalmas fényrobbanás követi. Nagyon jó sötét termek felderítésére.

EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

- **Antigravitációs öv:** Ennek a segítségével legyőzhetjük a gravitációt és hatalmas ugrásokra leszünk képesek.
- **Power Shield:** A leghatásosabb pajzs.

Ezek voltak azok a dolgok, amik a játékos dolgát hivatottak megkönnyíteni. Nézzük most azokat, amik a gép örömére készültek (ezek vannak többen):

- **Fantom Lovag:** A láthatatlan lovag. Csak egy kardot látunk, amely elég sokszor ránk fog súlytani mielőtt el tudnánk intézni.
- **Elektromos Angolna:** A villamos sámli víz alatti, szerves változata.
- **Szobrok:** Ezek valószínűleg nem a félelemtől váltak kővé. Sőt, te valószínűbb, hogy kővé fogsz válni a félelemtől.
- **Ogre (level 2):** Na jó, csak én hívom így. Ugyanis azok a kedves kis gránát dobáló monszterek, most már két gránátot dobnak egyszerre.
- **Overlord:** Az általa kilőtt energianyaláb követi a játékost, majd becsapódáskor felrobban.

A fő ellenségről sajnos nem tudok nyilatkozni, ugyanis még nem volt szerencsém hozzá. Ennek az egyik oka az, hogy ez a küldetéslemez iszonyatosan nehéz. Én fanatikus „Doomos-DarkForcesos-Terminatoros-Quakes" vagyok és minden ilyet Hard-ban vagy valami hasonlóan jópofa nehézségben játszok, de el kell mondanom, hogy ez a küldetéslemez kellőképpen megizzaszt. Olyan érzésem van, mintha az Easy már eleve olyan nehéz lenne, mint korábban a Hard-ok voltak... (ez egy kicsit erős túlzás, és azt akartam vele mondani, hogy ez ROHADT NEHÉZ).

A grafika őrületesen jó, nagyon profi a világ, iszonyatosan profi a CD-s soundtrack is, ami a késő esti, illetve a kora hajnali órákban a szívbajt hozza a játékosra...

Mindent összevetve ez megint egy profi kiegészítés lett a Quake-hez. Mindenkinek kötelező.

Mr.T.

PC GURU

91%

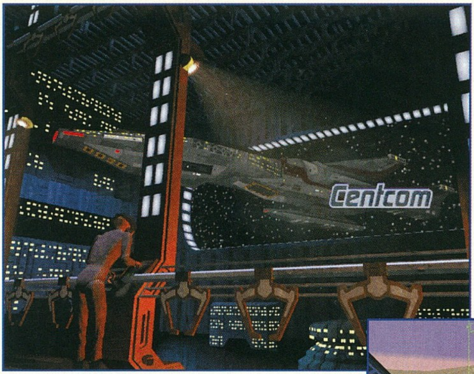
Profi küldetéslemez, ami az igazán profi játékosokat is többször leizzasztja

Battlecruiser 3000 AD

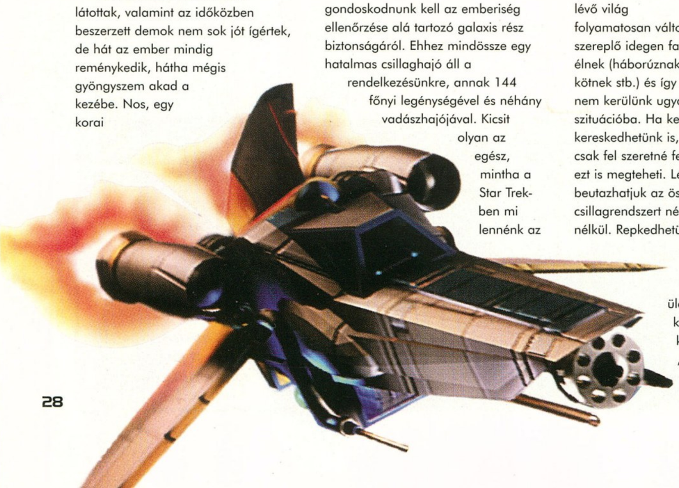
GAMETEK
2xCD, Pentium, MS-DOS 5.0, Win95, 8MB RAM, 80MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Az Elite mindmáig sokunk legnagyobb kedvence, így a sorozat harmadik részének csúfos bukása mindenkit mélyen elkeserített. Akkoriban a legtöbben a Battlecruiser 3000AD-ben látták azt a játékot mely az Elite hagyományait továbbviheti, hiszen elméletileg mind alapkoncepciójában, mind pedig felépítésében nagyon hasonlított a néhai nagy klasszikushoz. Azóta persze már sok víz lefolyt a Dunán, jópár remek alkotást láthattunk ebben a témában, de a Battlecruiser csak nem akart hallatni magáról. A kiadását többször is elhalasztották, néha új 3D rendszert építettek a programba, néha a grafikát cserélték le, és így a hányattatott sorsú alkotás csak '97 márciusában került a boltokba.

A különböző kiállításokon látottak, valamint az időközben beszerzett demok nem sok jót ígértek, de hát az ember mindig reménykedik, hátha mégis gyöngyszem akad a kezébe. Nos, egy korai



vélemény-nyilvánítással nem szeretnék nagyon előre rohanni, így először nézzük inkább dióhéjban, hogy mi is az a Battlecruiser 3000AD. A lényeget megragadva, egy hatalmas hajó parancsnokaként a játékos feladata a „rendfenntartás". Más szóval a galaktikus rendőrség oszlopos tagjaként bizonyos direktívákat szem előtt tartva gondoskodnunk kell az emberiség ellenőrzése alá tartozó galaxis rész biztonságáról. Ehhez mindössze egy hatalmas csillaghajó áll a rendelkezésünkre, annak 144 főnyi legénységével és néhány vadászhajójával. Kicsit olyan az egész, mintha a Star Trek-ben mi lennénk az Enterprise kapitánya. Minden az ellenőrzésünk alá van rendelve, a hajó orvosaitól elkezdve egészen a kommandósokig. A körülöttünk lévő világ folyamatosan változik, a játékban szereplő idegen fajok önálló életet élnek (háborúznak, szövetséget kötnek stb.) és így elméletileg soha nem kerülünk ugyanabba a szituációba. Ha kedvünk tartja, akár kereskedhetünk is, de aki egyszerűen csak fel szeretné fedezni a galaxist, az ezt is megteheti. Lényegében beutazhatjuk az összes környező csillagrendszert néha céllal, néha cél nélkül. Repkedhetünk a bolygók felszínén, harcolhatunk idegenekkel, üldözhetjük a kalózokat vagy akár kedvünkre bárhol „példát statuálhatunk". Látszólag tehát beleélhetjük magunkat Kirk kapitány szerepébe, ami elsőre hallásra nagyon szépen hangzik. Van azonban egy apró bibi, mely nagyon elrontja az összképet: a megvalósítás sajnos finoman fogalmazva is pocsék... Ennyit összefoglaló gyanánt, és most lássuk részleteiben a programot.

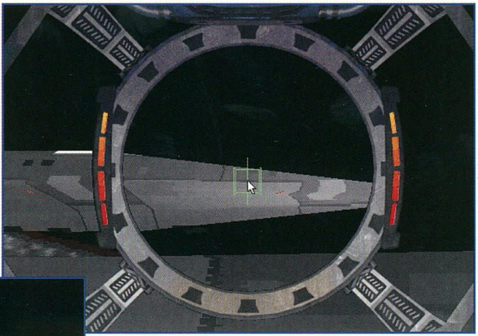


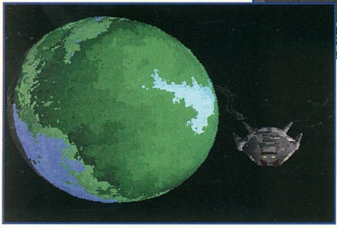
A 3D RENDSZER...

A Battlecruiser 3000AD -t persze nem kizárólag űrszimulátornak tervezték, de az űrharc – a játék stílusából adódóan is –

mindenképpen kiemelt figyelmet érdemel. Ennek megfelelően az ismerkedést is egy jó kis dogfight-tal kezdtem, lássuk mit is tud az az „awesome 3D flight model" felkiáltással (ezt a doboz hátuljáról olvastam...). A tesztgép egy 166-os Penya volt 32Mb RAM-mal, így a sebességnek elméletileg minden szinten rendben kellett volna lennie. Alapvetően rendben is volt a dolog, sőt, az események általában a „remek" gyorsaságnak köszönhetően abszolút követhetetlenek voltak. Persze ha valami nagyobb objektum (mondjuk egy bolygó) úszott be a képbe, a frame rate azon nyomban kábé a harmadára esett vissza. Mindezt a nagyra becsült fejlesztők megfejelték egy olyan joy irányítással, melynek eredményeként a

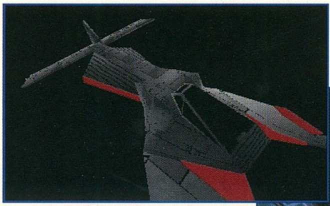
botkormány 0.1 cm-es elmozdítása két tengely körüli pörgést eredményez. Összegezve tehát, ha nincs előttünk semmi, a program követhetetlenül gyors, ha azonban valami nagyobb dolog is van a képernyőn, akkor úgy szaggat, hogy öröm nézni. Ha esetleg az előbb felsorolt nehézségek ellenére – valami véletlen folytán – mégis sikerülne eltalálnunk valamit, akkor a két darab 3 pixelnyi lehulló valami hatására a program büszkén elkezd swap-elni (oda se neki, végül is csak





32Mb van a gépben...), és ugyancsak iszonyúan lelassul a dolog. Ja, majd elfelejtettem, ha a textúrákat lekapcsoltam, az egész olyan sebességgel kezdett el mozogni, mintha egy 10 évvel ezelőtti 286-os progit indítottam volna el Pentiumon. Ennyit az optimizálásról... A grafika egyébként elfogadható lenne – nem különösebben szép, de figyelembe véve a programban szereplő bolygók és űrhajók számát, nem lehet okunk panaszra.

vizsgálódást földközeli repüléssel folytattam, elvégre ha már az űrben nem remekelt a dolog, lássuk mit produkál a földfelszín közelében. Megcéloztam az első nagyobb golyóbist (mint később kiderült, a Föld volt) és amikor a képernyő közepén már csak egyetlen hatalmas pixel látszott a textúrából, a gép végre kiírta, hogy „Initiating Landing Procedure", vagy valami ilyesmit. A felszín közelében aztán kellemes meglepetés ért, mivel a rendszer közel sem volt annyira lassú, mint ahogy azt eredetileg gondoltam volna. A hajó persze itt is irányíthatatlan volt, de ekkor már túl voltam az első sokkon, így ezen már nem is idegesítettem magam. A távolban feltűnt egy város, hatalmas felhőkarcolókkal és így hamarosan önfeledten száguldoztam a gigászi égimeszelők között (nemsokára persze arra is rájöttem, hogy igazából felesleges kerülgetnem őket, mivel gond nélkül át lehet rajtuk repülni...). Az első komolyabb meglepetés akkor ért, mikor pöttöm interceptor-om egyetlen lövésére 3 felhőkarcoló helyén jelent meg piros gőzpamacs... Nocsak – gondoltam – ez ilyen egyszerű? Nem egész fél percen belül a város megszűnt létezni, és...és nem történt semmi! Se egy rendőr, se letolás, egyszerűen semmi. Hát ez mindenesetre elég furcsa, különösen ha figyelembe vesszük, hogy a gépkönyv szerint ez a régió a galaxis legjobban védett térsége... Ez utóbbi gondolatmenet persze nem tarozik szorosan a 3D rendszer „méltatásához", de mivel ez a kiragadott jelenség a program egészére nagyon jellemző (más szóval a jó ég tudja, hogy mi miért, vagy miért nem történik...), mindenképpen fontosnak éreztem leírni.



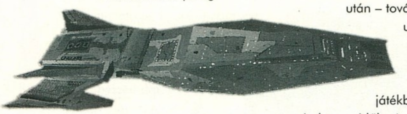
Miután a Battlecruiser 3000AD 3D akciórésze ilyenformán csúfosan leszerepelt előttem, megpróbáltam a játékot egy újszerű „űrstratégiaként" felfogni. Nekiláttam beleásni magam a különböző funkciók rejtelmeibe, de hamarosan rá kellett jönnöm, hogy a néhány száz különböző rövidítés és rendszer elsajátításához több hétre lenne szükségem, arról nem is beszélve, hogy bármennyire is próbáltam, a program egyes részegységeit nem lehetett különválasztani. Az irányítás nehézkes volt, az események követhetetlenek, és úgy általában fogalmam sem volt róla, hogy mi is történik éppen. Lehet persze, hogy az a néhány mazochista aki rászánja magát az elmélyülésre, idővel akár még élvezni is fogja, de az igazat megvallva kétlem. Kétségtelen, hogy én személy szerint nem szántam több hetet a tesztelésre, de az előbb ismertetett tapasztalatok alapján ez talán nem is annyira meglepő. (Isten látja lelkemet én próbálkoztam, de a program sajnos harmadszorra sem maradt egy napnál tovább a winchesteremen...)

...ZENE ÉS HANGHATÁSOK...

A zene és a hanghatások visszásága ugyancsak megérne egy külön misét. Az installáláskor külön be lehet állítani a midi és a digi eszközöket, de ettől függetlenül a játék alatt egy pillanatra sem szólal meg semmiféle zene. Próbálkoztam különféle beállításokkal, mígnem aztán teljesen véletlenül a gépkönyv egyik apróbetűs sorára tévedt a szemem, miszerint „a programozók úgy gondolták, hogy a BC 3000AD hangulatához nem illene semmiféle zene, így ezt ki is hagyták a programból...". Még szerencse, hogy a hangkártyát azért bekonfigurálhattam midilejátszásra... No persze ne gondolja senki, hogy cserébe legalább jó digi effekteket kapunk, mert erről sincs szó! A gépkönyvben azt olvashatjuk, hogy „több mint 40Mb beszéd", ami biztosan így van, de ugyan kit érdekel a beszéd, ha már lövéseink hangja is kihal pár perc játék után. Hasonlóképpen a találatokat is csak a képernyő villogása jelzi, bár kezdetben ilyen szituációban is hallhattunk valami gyík effektet! Nem is tudom, hogy lehet itt egyáltalán „hangulatról" beszélni, amikor a hídon tartózkodó személyek monoton morajlásán kívül alig lehet hallani valamit (de ez persze még a legvadabb űrharcban, a totális pusztulás szélén sem változik semmit...).

...MEG MINDEN EGYÉB, AMI MÉG ESZEMBE JUTOTT.

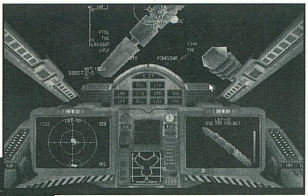
A gépkönyvben nagy büszkén azt hirdetik, hogy ennek a játéknak bizony nincs vége, hiszen az iszonyatosan fejlett mesterséges intelligencia és a még fejlettebb küldetésgeneráló rendszer közösen gondoskodik az újabbnál újabb bevetésekről. Más szóval a Battlecruiser 3000AD-t nem lehet végigjátszani! Összevissza küldözgetnek a galaxisban a legkülönfélébb feladatokkal (védd meg ezt, lődd le azt stb.), de még véletlenül se keressünk értelmet, netalántán összefüggést a bevetések között! Egy-egy feladat sikeres végrehajtásakor tapasztalati pontokat kapunk, de ezek legfeljebb arra jók, hogy rosszalkodás esetén csökkenjenek, bizonyos pontszám elérése után pedig kapjunk egy plecsnit (a statisztikák között megjelenik, hogy „ilyen-olyan érdemrend: 1)... Ja, hogy tovább fokozzuk a „frenetikus" hangulatot, ha nem tetszik az éppen aktuális küldetés, egyszerűen kérjünk egy másikat a programtól... Nem tudom ki hogy van vele, de engem ezek az „apróságok" nem lelkesítenek túlzottan.

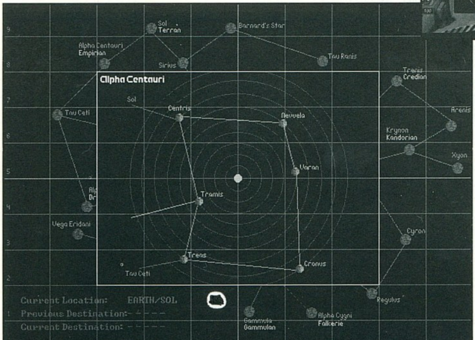


Igazából persze nem is a küldetésgenerátorral van a baj – hiszen a Diablo-nál is milyen jól működik a dungeon szerkesztő -, de a különösebb értelem nélküli repkedés, valamint a cél nélküli profitnövelés sajnos továbbra sem tud lázba hozni. Érdemes elgondolkodni azon, hogy vajon mennyit küzdöttünk volna az Elite-tel, ha nem csigáz bennünket az a gondolat, hogy mi fog történni, ha elértük álmaink netovábbját, az ELITE minősítést??? Kétlem, hogy az első hetek izgalmát követően – úgy az 1500. lelőtt hajó után – továbbra is ugyanazzal a hévvel vetettük volna bele magunkat a játékba, ha tudjuk, mindezt az idők végezetéig is folytathatjuk, akkor sem fog semmi történni. Nem igazán értem a fejlesztőket, hiszen egy távoli – majdhogynem elérhetetlen – cél kitűzésével (teszem azt világbéke, esetleg a galaxis leigázása...) lényegesen izgalmasabbá tehették volna a dolgot. Így azonban – a legapróbb motiváció nélkül – még akkor sem játszanék túl sokat a Battlecruiser 3000AD-vel, ha egyébként ettől függetlenül jó játék lenne. Még szerencse, hogy ettől függetlenül sem az...

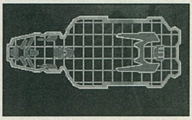
Nem is tudom, hogy egy ilyen cikk után egyáltalán van e még szükség összefoglaló értékelésre? „Sokat akar a szarka, de nem bírja a farka" tartja a mondás, és milyen igaza van. A Battlecruiser 3000AD egy egész univerzumot akart szimulálni, de sajna nagyon nem sikerült neki. A program borzasztó körülményes, nehézkes, és a legkevésbé sem érdekfeszítő, netalántán izgalmas. A hangulata – akárcsak a játszhatósága – igen erősen konvergál a nulla felé. A 3D engine helyenként túl gyors, helyenként túl lassú és sok tárgy jelenléte esetén – hardware-től függetlenül – kegyetlenül szaggat. Az űrharc élvezhetetlen, a küldetések unalmasak, a stratégiai rész gyenge. Az alapötlet ugyan jó, na de a megvalósítás... bőven felejthető...

Del





PC GURU
53%
Jajj!!!

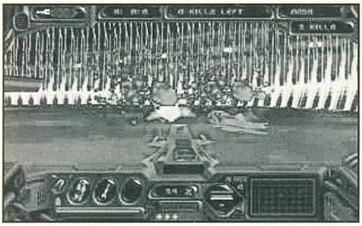


Szegény Del, rájár mostanában a rúd. Alig tért magához a Phantasmagoria által okozott sokkból, máris újabb bomba játék landolt a közelében. A program nem más, mint a régóta halogatott Battlecruiser 3000 AD. Egy éhes vércse sebességével csapott le a stuffra és nagyon csúnya szemekkel mért végig, amikor a gépkönyv után érdeklődtem. Csak többéves barátságunk latbavetésével sikerült rávennem, hogy adja már kölcsön egy napra, hogy én is részese legyek ennek a (mi)csodának. A legnagyobb meglepetésemre meg is kaptam tőle, bár ekkor a kezdeti őrült fény kezdett kihunyni a szemeiben. Roppant gyanús lett a dolog, lehet hogy mégsem akkora durranás ez a BC3000? Nem is vacakoltam sokáig, fogtam a dobozt és elvittem a stuffot Tímea frissen összerakott gépére. Gyorsan elzavartam mindenkit a közelből és felkészültem a megajátékra. Nos ez nem jött igazán össze, mivel három perc után halálra untam magam. Nagyjából úgy néz ki a dolog, hogy az elinduláshoz részt kell vennünk egy kéthetes intenzív BC3000-es tanfolyamon. Nevetséges, hogy egy ilyen bonyolult játékkal akarnak labdába rúgni manapság. Ez azonban nem volt elég, a készítők képesek voltak az egyik legfontosabb részt is elrontani, az űrharcot. Tudom hogy nem lett volna szabad, de nem tudtam megállni, hogy ne hasonlítsam össze a négy éve megjelent X-wing harcrendszerével. Mit mondjak, van egy kis különbség. Itt egyszerűen lehetetlen normálisan csatázni valakivel. Egy idő után meguntam a lövöldözést és otthagytam néhány percre a gépet, lőjenek szét nem érdekel. A végkövetkeztetés számomra egyértelmű, csak idő és pénzpocsékolás a Battlecruiser 3000 AD.

Mocsy

DEATH DROME

A múltkori PC Guruban olvashattatok egy hasonló cikkemről, ami a Necrodome nevet viselte (és iszonyatosan lehúztam). Az igazat



megvallva, amikor meghallottam ennek a játéknak a címét, a hasonló hangzás miatt rögtön arra asszociáltam. Nem túl jó előjel. Még egy Windows-os lövöldözős őrület, ami csak Pentium hatszázharmichuszonnegyvenen megy rendesen... De nem mondok meg semmit sem előre, ezt a cikket el kell olvasni.

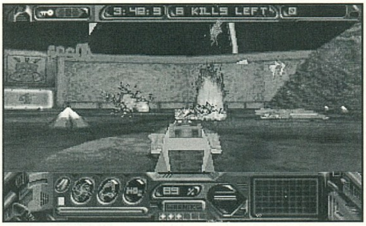
A sztori kifejezetten intelligens és érdekes:

„2057 van. Súlyos a bűnözés, a börtönökben sok a rab. Van sok cég a világon. Az egyik azért van,

hogy a rabok megöljék egymást. Ezért ez a cég csinál ilyen halálringeket, ahol mindenkit meg kell ölni. Aki nyer (az mer) az mehet egy másik ilyenbe és ott is mindenkit meg kell ölnie. Ha ott is nyer, akkor mehet egy másikba... és így tovább. Ha mindenkit megölt, akkor szabad..."

Szóval ez lenne az évszázad sztorija. Valójában a cél az, hogy megadott számú öléssel kell rendelkeznünk adott idő alatt, majd a pálya kijáratához kell mennünk. Egy pálya három szintből áll, ezeket kell teljesíteni. Ha megvan akkor mehetünk az új pályára.

Alapvetően két fegyverünk van. Egy lézerpuska és egy elektromos kerítés, ami a kocsink hátuljáról válik le. Vannak másodlagos fegyverek is, melyek csak egy töltettel rendelkeznek. A fegyvereken kívül még két fontos dolog van, az „Energia feltöltő", ami nagy sebességgel mozog. Ha áthajtunk rajta, az energiánk 100%-ra nő. A másik ilyen kulcs amit ha



megszerzünk, akkor az azonos színű ajtókat szét tudjuk lőni és be tudunk rajtuk menni.

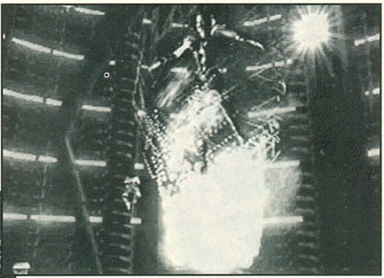
Ennyi. Mit mondjak még róla? Windows 95-ös, 100 Mhz-es Petiumon szépen megy VGA-ban (!!!). Aki SVGA-ban óhajt vele játszani, az szerezzen be egy 166-os Pentiumot ! Szerintem nem éri meg. Ez egy tipikusan olyan játék, ami itt van. Ennyi. Amíg az ember nem látja, addig esetleg valami pozitívat is gondolhat róla, amint megnézte....

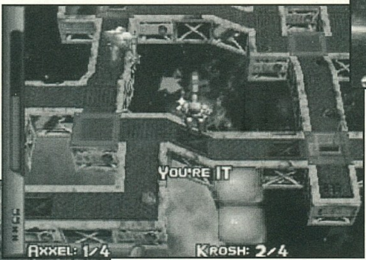
Mr.T.

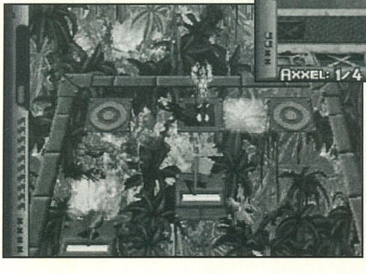
GRID RUN

Amikor kézhez kaptam a Grid Run-t, azt fűzték még hozzá, hogy egy aranyos kis logikai játék. Gondoltam megnézem, úgyis rég játszottam már ilyesmivel. Valahogy úgy érzem, hogy elfelejtették a programozók a logikai játékokat. Ha az emlékezetem nem csal, akkor nem is láttam jó logikai játékot a „The Incredible Machine 1 és 2" óta. Most éppen autós programok özönében élünk. Ki tudja, lehet, hogy hamarosan a logikai játékok jönnek divatba. Igaz, nem hiszem. Na mindegy. Szóval Grid Run.

Az első amit mindenképpen meg akarok említeni, hogy természetesen Windows 95 alá készült. Ennek örömére azt is megemlíthetem, hogy jelen esetben van egy olyan programunk, ami szerintem 486SX/33-on szépen elfutna, de hála a Windows 95-nek Pentium 60-ra sikeredett a minimális konfiguráció.







Ráadásul még csúnya is. Sajnos ezt kell mondanom, mert bizony nem szép, sőt...

Miután megtekintettem a programot, meg kellett állapítanom, hogy ez egyáltalán logikai játék, hanem ügyességi. A sztorit inkább nem írom le, mert elég buta, inkább a játék lényegére térek.

A játék alapkoncepciója elég egyszerű. Adott egy pálya, rajta zászlók. Színezz be adott számú zászlót. Ennyi. Természetesen ez azért nem ilyen egyszerű. Adott egy ellenség is. Ő szintén be akarja színezni a zászlókat. Ezt természetesen nem hagyhatjuk, mert ha előbb színezi be az adott számú zászlót, akkor ő nyer. Ha a pálya elején hozzánk ér (tag-gel), akkor addig nem tudunk zászlót színezni, amíg meg nem fogjuk. Ha sikerült, akkor mehetünk színezni.

Természetesen van néhány bevethető fegyverünk, varázslatunk is. Pl.: le tudjuk lassítani az ellenséget (Slow), fel tudjuk gyorsítani a saját futásunkat (Speed), teleportálgathatunk ide-oda (Teleport)...

Ha sikerül legyőznünk a 14 ellenséget, akkor a főellenség ellen állhatunk ki.

Ennyi lenne nagyon szűken. Szerintem el lehet vele játszogatni, de nem egy nagy tűz.

Mr.T.

Theme Hospital

Vészhelyzetben...

BULLFROG
4xCD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0 vagy Win '95, SVGA, 8MB RAM, 25MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

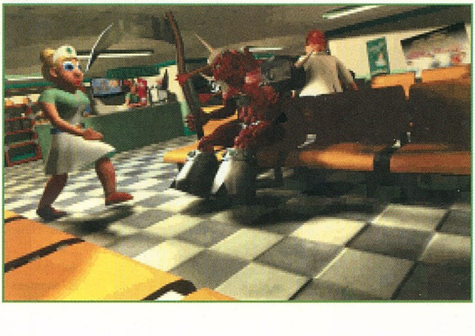
Azt hiszem kevesen vannak a játékosok táborában, akik legalább ideig-óráig ne próbálták volna ki a Theme Parkot. Ez a sajátos hangulatú, vidám, szórakoztató, ugyanakkor véresen komoly játék kicsiket és nagyokat, százezreket csalt óráról órára a monitorok elé. Emlékeztek, mennyire tudtuk várni, hogy találják már fel végre a hullámvasutat vagy éppen a szellemkastélyt?! Részemről vártam a folytatást, vagy legalább némi kiegészítőt a programhoz, de a Bullfrog valami egész mást talált ki. Theme Hospital a neve az új őrületnek. Bevallom kissé féltem, hogy ezt a komoly témát nem sikerül amúgy „Bullfrog-módra" elkészíteni, de szerencsére ijedelmem alaptalannak bizonyult. Elég az introt megtekinteni és máris tudja mindenki, hogy ismét szórakoztató órák, napok, hetek várnak rá. A Theme Hospital betegei több mint harmincféle kór hordozói és csak rád várnak, hogy elhozd számukra a gyógyulást! Ne várasd hát tovább őket!

KEZDETEK

A szemedbe tekintő idétlen professzor az utasításaidra vár. Új játékot akarsz kezdeni, netán folytatnál egy régebbit? Mi legyen? Az új játék kezdetekor mindenek előtt választanod kell magadnak becenevet. Jól gondold meg, milyen néven vonulsz be a Theme világ történelmébe, mert játékaid ezen a néven lesznek elmentve, ennek változtatására már nem lesz többé lehetőséged. Kijelölheted ez e az első játékod, amennyiben a válasz igen, a program azonnal indítja a Tutorial, azaz az oktató módot. Hamarosan egy társasjáték táblája tűnik fel előtted. Jópofa meg minden, kár hogy nem az eredeti célt szolgálja, ugyanis a játékot akár négy játékos számára is tervezték, de egyelőre csupán egy főt tud követni (olykor azt is nehezen). Tehát itt jól látható hol tartasz a pályán és milyen messze a végső cél. Ugyanis amint teljesíted majd a rád bízott feladatokat, egyre nagyobb kórházak irányítását bízzák rád. Csak erre vágytál, nem igaz? Hiszen egyre többféle kór felfedezésére, diagnosztizálására és gyógyítására lesz lehetőséged.

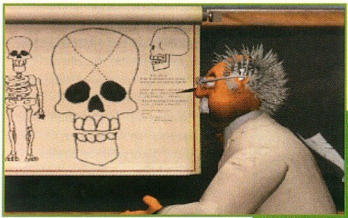
Amikor megkapod első kórházadat, nagy valószínűséggel fogalmad sem lesz arról, mit is kellene csinálni. Legyen hát az első tennivalód, hogy a játék sebességét lecsökkented a minimumra (Options menü – Game speed – Slowest). Most nézzünk körül!

A képernyő legnagyobb részét a játéktér foglalja el, ahol most a jelenleg teljesen üres kórház épülete látható. Ide neked kell majd elhelyezned a rendelőket, irodákat és egyéb helyiségeket. A bal alsó sarokban egy kis óra látható. Ennyi időd van még a nyitásig. A jobb oldalon legtöbbször a tanácsadód fog obégatni, és általánosságban mindenbe beleszólni. Eleinte nem baj, ha hagyod őt érvényesülni, mert



egész hasznos dolgokat is szokott mondani.

A képernyő alsó részében találod a legfontosabb információkat és a kezelőikonokat. Mindenekelőtt itt látható mennyi pénz áll a rendelkezésedre. Senki ne ijedjen meg, ha a tőkéje mínusz számot mutat, általában húszezer dollár adósságot még elviselnek a feletteseid, bár a negyedik kórház tájékán ezt már nem engedheted meg magadnak. A dátum azért fontos, mert a program negyedévenként vizsgálja felül, hogy teljesíted-e a szint feltételeit, és év végén mindig csinál egyfajta statisztikát. A játékban egyébként láthatatlanul még három gépi ellenfél is részt vesz. A pénzszámláló alatt találsz egy sávot, ez a „reputation meter", azaz a hírnévmérő. Amikor a játékot kezded hírneved átlagos, különösebben nem jó vagy rossz. A



kis mutató annak függvényében fog mozdulni, hogyan irányítod kórházadat; mennyire elégedettek a kórházadból távozó betegek az ellátással, a tisztasággal, az orvosokkal, a felszereltséggel,...

AZ IKONOK

Az első ikon (X) nyitja meg azt az ablakot, melyben kiválaszthatod, mit kívánsz építeni. A játékban a helyiségeket négy kategóriára osztották: a diagnosztizáló, a kezelő, a klinikai és az egyéb helyiségekre. Mielőtt bármelyikről is szót ejtenék elmondom, hogy mindegyiknek van egy minimum mérete. A szoba helyének kijelölt területe kékre vált, amint elérted ezt a nagyságot. A dolgozóid természetesen a tágas, kényelmes környezetet szeretik, melyben nem csupán a minimális felszerelés található. DIAGNÓZIS.

„A jó betegen holtáig tanulnak."

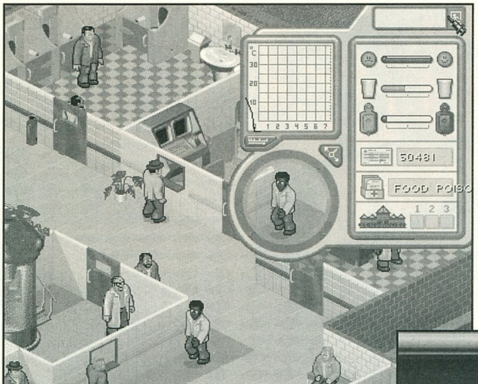
Már a névben is benne van, mire szolgálnak ezek a helyiségek. A kórházadba érkező beteget egészen addig vizsgálják az összes lehetséges diagnosztizáló készülékkel, míg orvosaid százszázalékosan nem biztosak benne, hogy mi baja van. Ha megvan a diagnózis, kezdődhet a gyógykezelés. Az első szoba ahová a beteg bekerül a GP's Office. Amennyiben az orvos nem tudja megállapítani a kór okát, megindul a beteg kálváriája. Néhány főbb szobatípust felsorolnék. General Diagnosis Room szintén sok beteget fog ellátni, mert ez a második állomás. Érdemes ide gyors és ügyes orvost betenni. Amint kutatóid dolgoznak egy kicsit, újabb lehetőségek nyílnak meg előtted: röntgen, kardiogram, átvilágító, vérvizsgáló, stb. A pszichiátria és a kórterem (ward) egyaránt ellát diagnosztizáló és kezelő funkciókat. Amennyiben a beteg minden vizsgálaton átesett és mégsem derül ki mi a baja, egy apró kérdőjel jelenik meg a képernyő bal alsó sarkában. Ekkor esetleg elküldheted még a kutatókhoz is, de erről majd később. Most jöjjenek a kezelőhelyiségek. A már említett két multifunkcionális szoba mellett építhetsz műtőt és minigyógyszertárat. A klinikai berendezések tára ennél jóval bőségesebb, igaz ezek felfedezése, kifejlesztése a kutatókra vár. Itt vonultatja fel igazán a Bullfrog az idétlenségek bőséges tárházát. A legkülönfélébb berendezések fognak itt felbukkanni, például a felpuffant fejűeket ellátó felfújó berendezés (Inflation). Itt először az orvos a páciensek fejét kipukkasztja, majd a megfelelő méretűre fújja. A kezelt személy pedig fizet, mosolyog és ha nem várt túl sokáig a kezelésre, elégedetten távozik. A lógó nyelveket ellátó Slack Tongue Clinic berendezése leginkább egy ipari vasalóra emlékeztet, ahová a betegek

bedugják lógó nyelvüket, ami a kezelés után normál méretűvé válik. Ezek után a hajbeültető készülék (Hair Restoration) már egész hétköznapinak tűnik, csakúgy mint a zöld emberkéket ellátó fertőtlenítő (Decontamination). Szerencsére a drágább berendezések ára is hamar megtérül, mert az ezekkel végrehajtott gyógyító eljárások ára is arányosan magasabb. Az egyéb helyiségek besorolásába esik a személyzeti szoba (Staff Room). Ennek megépítése feltétlenül szükséges, mert dolgozóidnak szüksége lesz kikapcsolódásra is. Fáradékonyságuk egyéni, de előbb-utóbb mindannyian kimerülnek. Szobájukba tehetsz kanapékat, tévét, videojátékot, sőt, akár biliárdasztalt is. A kutatók szobája (Research Room) szintén nélkülözhetetlen, mert az itt dolgozók diagnosztizálják az ismeretlen betegségeket és kifejlesztik hatékony gyógyításuk módszereit. Az oktató teremben (Trainig Room) konzultánsaid átadhatják tudásukat kezdő kollegáiknak. Ezt a termet nem érdemes megépíteni és használni, amíg elég nyereséges nem vagy ahhoz, hogy az itt oktató és tanuló orvosok fizetését is tud folyósítani, minden gond nélkül. Az oktatás ideje alatt ők ugyanis nem dolgoznak. A végére hagytam, ám cseppet sem utolsó dolog a mellékhelyiség megépítése. Nem részletezem, miért kell...

Az összes szoba építése úgy történik, hogy a kurzor nyomvatartásával meghúzod az alapterületet, majd kijelölöd az ajtók és az ablakok helyét. Ezután

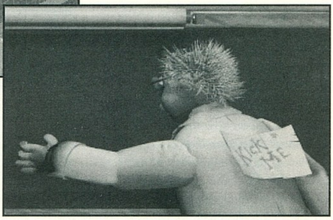
következik a berendezés, ami csak a nélkülözhetetlen tárgyakat tartalmazza, az egyéb kiegészítőket neked kell a kassza ikonnál külön megrendelned. Feltétlenül gondoskodnod kell a fűtésről és érdemes növényeket is tenni a rendelőkbe, mert ez a betegekre jó hatással van. Néhány szobába tehetsz könyvszekrényt és csontvázat is. A tűzoltó készülék hasznát én még nem láttam, de minden esetre szoktam venni, elfér. Elvileg a biztonságot növelik, ami mind az orvosok, mind a látogatók nyugalmát fokozza. Amint kész a szoba, jöhet a személyzet.

A második ikon (+) a kórház általános berendezéseinek megvásárlására ad lehetőséget. Mindenek előtt itt veheted meg a recepció pultot. Minden beteg először a recepcióhoz megy, ezért minden épületbe tegyél ilyen pultot, nagyobb épület esetében akár többet is. Ha sok a tanácstalanul tébláboló beteg, biztos hogy keveset építettél. A várakozás perceiben jó szolgálatot tesznek a székek és az italautomaták. Ez utóbbiak közelében legyen lehetőleg a toalett, mert a páciensek anyagcseréje elég gyors, s ha nincs hová üríteni (bocs), könnyen elkezdődhet a Theme Parkból már olyan jól ismert hányási hullám. A kórház folyósóit éppúgy kell fűteni és virágokkal szépítgetni, mint a rendelőket. A vacogó betegek meglehetősen rossz hírét keltik a kórháznak.

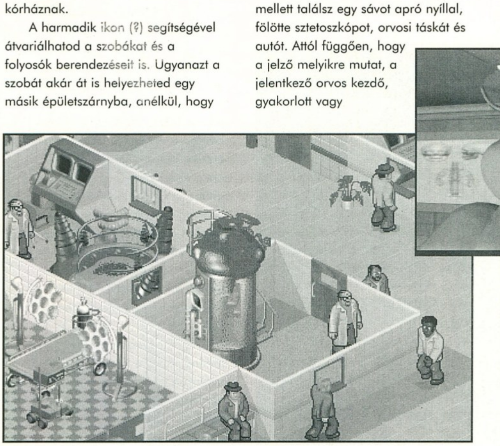


A harmadik ikon (?) segítségével átvariálhatod a szobákat és a folyosók berendezéseit is. Ugyanazt a szobát akár át is helyezheted egy másik épületszárnyba, anélkül, hogy a költségeket újra ki kéne fizetned. Az extra felszerelési tárgyakat is megveheted utólag.

A negyedik ikon nyitja meg a felvételi ablakot. Itt nézheted át a munkára jelentkezők adatait. Külön találod az orvosokat, a nővéreket, a takarítókat és a recepciósokat. Az utóbbi három esetében semmi különös gondod nem lesz, két dologra kell figyelned, a zöld sávra, ami a képzettséget mutatja, és a pár szavas jellemzésre. Valószínű nem az arrogáns és büdös embereket érdemes felvenni, még ha fizetésigényük alacsony is. Az orvosok esetében e két tényező mellett egyéb szempontok is felmerülnek. Az arckép mellett találsz egy sávot apró nyíllal, fölötte sztetoszkópot, orvosi táskát és autót. Attól függően, hogy a jelző melyikre mutat, a jelentkező orvos kezdő, gyakorlott vagy konzultáns. A konzultánsok taníthatják alacsonyabb tudású kollegáikat. Néhány orvos speciális képzettséggel is rendelkezik. Ez háromféle lehet: sebész (szike), pszichológus (könyv) és kutató (izzó). A konzultánsok ezeket a képzettségeket is továbbadják tanítványaiknak! Bizonyos rendelőkben csak szakorvosok dolgoznak. A kutató és a pszichológus egyértelmű, a műtőben pedig két képzett sebészre van szükség.



„Betegség nélkül nincs gyógyítás."



Végigértünk az alapok áttanulmányozásán, akár lehet is egy kicsit játszani, de hamar gondok merülnek majd fel ezért én azt mondom, menjünk tovább a következő hét ikonra.

1. Személyzeti menedzser. Itt tekintheted át az összes dolgozód lelkiállapotát, képzettségét, fáradtságát és egyéb fontos adatait. Emelheted fizetésüket vagy egyszeri jutalmat is utalhatsz át számukra, növelve ezzel lelkesedésüket. Persze akit nem kívánsz tovább foglalkoztatni, azt ki is rúghatod.

2. Térkép. Ennek két fontos funkciója van. Az első a fűtés hatékonyságának megszemlélése. A piros gömbökkel lefedett részekre jut a meleg. Ha szükséges itt emelheted a hőmérsékletet, illetve látod hová kell még radiátort venni. Ha a kazán éppen meghibásodott, ezek az adatok nem általános érvényűek! A térképpen jelölt piros épületeket megvásárolhatod, hogy bővítsd az intézetet. A már megvett ingatlanokat viszont eladni nem lehet.

3. Gyógyszeres notesz. Itt találod, hogy kórházadban melyik vizsgálat mennyibe kerül, és mennyi az ebből befolyt pénzösszeg. Az itt felsorolt betegségek csupán azok, melyeket felfedeztél, illetve diagnosztizáltál már, de nem feltétlenül tudod gyógyítani őket. Ha a kiemelő sávot az egyes kórok fölé mozdítod, láthatod, hogy az milyen ellátást tesz szükségessé (sebészet, pszichológia,...). Amennyiben gyógyszerre van szükség, a lombikban lévő szám az általad használt készítmény hatékonyságát jelzi. Itt jelölheted ki melyik az a speciális gyógyítási terület, melyre szakosodni kívánsz, s fejlesztésére külön gondot fordítasz.

4. Kutatás. Csak akkor tudsz itt bármit is kijelölni, ha rendelkezel a megfelelő szobával (és nem az első szinten játszol). A kutatások iránya ötféle lehet, hogy melyiket mennyire tartod fontosnak, döntsd el. Ha a munkán több kutató dolgozik, gyorsabban fognak haladni. Külön gondot fordíthatsz a gyógyítás és a diaganózis felszereléseire, a gyógyszerészetre, a berendezések strapabíróságára és az általad

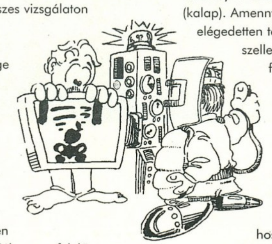
választott speciális terület fejlesztésére.

5. Státusz. A négy játékos adatait találod itt. Minden pályán adott feladat elérése érdekében küzdesz. A feltételek általában a következők megfelelő nagyságú hírnév, rendelkezésedre álló tőke összege, meggyógyított betegek száma és a kórház értéke. Ha minden feltétel teljesül csak meg kell várnod a negyedév végét, s már érkezik is a következő kinevezésed egy új kórház élére. A grafikonon jól látható hogy állsz. Vigyázz, ha az oszlop piros, negatív rekordokat döngetsz, melyben ha eléred a száz százalékot, elveszíted a játékot!

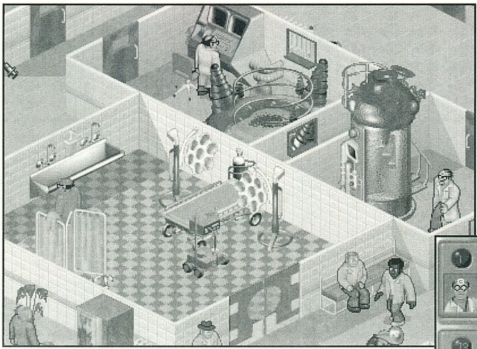
Jobbra láthatod a kórházban tartózkodók elégedettségi szintjét. Alatta pedig az általános szomjúságot és a hőmérsékletet jelző grafikont.

6. Grafikonok, mindenféléről: kiadás, bevétel, halálozás, gyógyítás, ...

7. Házirend. Itt határozhatod meg kórházad alapvető működési rendjét. Elsőként, hogy amennyiben a beteg az összes vizsgálaton átesett és a diagnózis valószínűsége nem éri el az általad beállított százalékot, küldjék haza, illetve ha eléri a másik határ étéket (legyen 100%), küldjék a megfelelő kezelésre. Másodszor hogy hány százalékot kell elérnie az ismert kórképnek ahhoz, hogy a pácienst már ne küldjék további diagnosztikai vizsgálatokra. A harmadik sávban bejelölheted, milyen fáradtsági szint elérése után mehetnek alkalmazottaid pihenni. S legvégül eldöntheted, hogy az orvosok ott maradjanak ahová tetted őket (X) vagy ha munkájuk engedi, segítsenek kollegáiknak (pipa).



Már végig is értünk az alapfokú játék minden tudnivalóján. Innen csupán idő és rutin kérdése, hogy belejöjjetek a kórház irányításába. Néhány dologról azonban még érdemes szót ejteni. A vészhelyzetek esetén a jobb alsó sarokban egy apró kis sziréna jelenik meg. Ha ráklikkelsz megtudhatod, milyen sürgősségi ellátásra van szükség és hogy rendelkezel-e a megfelelő feltételekkel. Mivel a halálozások száma minél kevesebb, annál jobb,



csak akkor vállald el a feladatot, ha teljesíteni is tudod. Túl nagy számú beteget (10-12) például, ha csak egy megfelelő rendelőd van, nem fogsz tudni a megszabott idő alatt ellátni. A megoldott vészhelyzetekért bónusz jár, készpénz és hírnév. Ugyanilyen előnyhöz juthatsz, ha elfogadod valamilyen fontos személy látogatását (kalap). Amennyiben a V.I.P. elégedetten távozik, anyagilag és szellemileg is támogatni fog.

TIPPEK

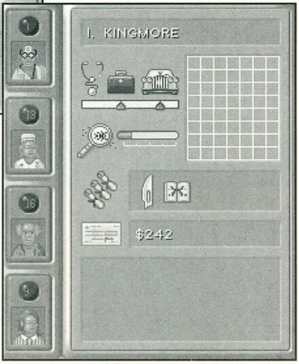
A páciensek nem szeretik ha túl sok vizsgálatra küldöd őket, mert sokba kerül és hosszadalmas. Egy idő után megunják a dolgot és egyszerűen elmennek, fizetés nélkül! A hírnevedre rossz fényt vethet, ha sok a távozó beteg. Csak egy módon segíthetsz, ha nem hosszú a várakozási idő és minden gördülékenyen halad.

A katasztrófahelyzetekben ne veszítsd el a fejed, van megoldás. A leggyakoribb a földrengés. Ez leginkább a gépeidet sújtja. Minden berendezést lehet javítani vagy kicserélni, amíg porrá nem ég. A karbantartási munkákat a takarítók végzik. A hányókór elég súlyos katasztrófa, mert a kórházat pillanatok alatt beteríti a töménytelen mennyiségű okádék. Ilyenkor is a takarítók jelentik a megoldást. Gyorsan vegyél fel minél többet és a személyzeti ablakban (rájuk kell klikkelni) állítsd át a prioritást a takarításra. A kazán problémái nem sok vizet zavarnak, néha túlhevül, olykor leáll, nincs mit tenni, megoldódik magától. A kórházadban rohangáló patkányokat pedig egyszerűen lődd le és gondoskodj a feltakarításukról.

Csak akkor vegyél fel hitelt ($), ha arra feltétlenül szükséged van és igyekezz azt minél előbb visszafizetni. A Greenpool kórházban már semmi esetre sem ajánlom, hogy kölcsönt kérj a banktól.

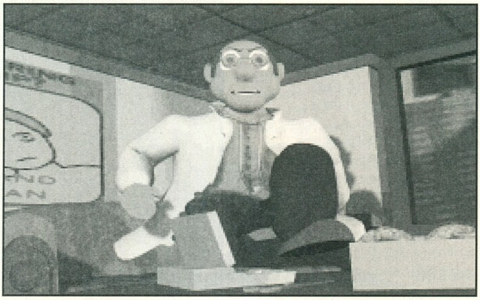
Ha a beteg feje felett egy koponya lebeg, bizony közel áll a halálhoz. Ha nincs remény arra, hogy hamarosan meggyógyítod, jobb lesz ha gyorsan hazaküldöd, ne rontsa a halálozási statisztikádat.

Ha járvány tör ki a kórházban, eldöntheted hogy vállalod a feladatot és megpróbálsz minden fertőzöttet beoltani mielőtt a betegség kijutna a kórházból (ha mégis kijut a kór, az egészségügyi hivatal pénzbüntetést ró ki rád és a hírneved is csökken) vagy automatikusan x összegért mindenkinek beadatod a szérumot, s mindannyian meggyógyulnak (ez is



pénzbe kerül és a hírnevednek sem jó). Megelőzés: patkányölés, gondos takarítás.

Ne feledkezz meg a gépek karbantartásáról!



ÉRTÉKELÉS

A Theme Hospital nagyon jó, talán kicsit könnyebb mint a Park volt. A grafika, a játékmenet fergeteges, a zene talán lehetne jobb. Egyetlen percet sem unatkoztam a program mellett és mindig tartogatott számomra meglepetéseket is. Egyaránt ajánlom 9-99 éves korig.

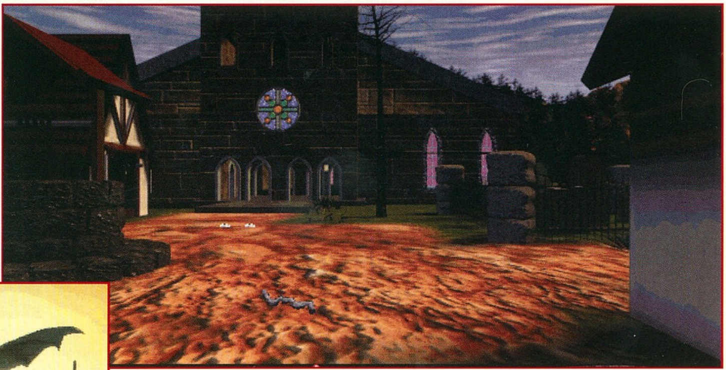
Lily

PC GURU
89%
Kóros.

Nemesis

Nem a Wizardry 8

SIRTECH
2xCD, 486DX4-100, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



Rögtön a cikk elején szeretném leszögezni, hogy ez nem a nagysikerű Crusaders of the Dark Savant folytatása. Senki ne hagyja magát megtéveszteni, semmi köze nincs '92 legjobb RPG-jéhez. Gondolom csak meg akarták egy kicsit fejni a készítők a Wizardry sorozaton nevelkedett fantasy őrülteket, és kihoztak egy úgymond a Wizardry világában játszódó kalandjátékot. Nem igazán tudnám megmondani, hogy mi volt ebben a kalandban Wizardry világ, de ez nem is érdekes. Amikor először meghallottam, hogy 5 CD-t foglal el a program bevallom, megrettentem egy kicsit. Nálam a két CD az abszolut határ. Ezen felül már óvatosan kezelem a dolgot és felkészülök arra, hogy inkább a grafika fog dominálni és nem a játékmenet. Ez a „dogmám" eddig még nem bizonyult hamisnak, gondoljunk csak a múlt hónapban megjelent Dragon Lore 2-re (3 CD).

A Wizardry Nemesis nem más, mint egy hasonló renderelt kalandjáték. Persze azért vannak benne egészen kellemes dolgok is, de a végső megítélésem ettől függetlenül nem változott meg, a jó közepes kategóriába sorolom. A játékhoz tartozik még egy elsőre elég borzalmas harcrendszer is, de a játék végére rá kellett hogy döbbenjek, nem is olyan vészes mint ahogy az elején gondoltam. Ezekre az apróságokra úgyis ki fogok térni a cikkben részletesen. Maga a történet viszont elég kellemesre sikeredett. Mint ahogy azt a régi Wizardry-kból megszokhattuk, a történet a játék folyamán derül csak ki. Ez viszont elég kellemes momentuma a játéknak, utálom amikor egy program elején lehet tudni a befejezést. Érdemes még megemlíteni a grafikát is. Az állóképek minőségére nem lehet egy rossz szavam sem, de ez szerintem a képekből úgyis kiderül. Nem voltam azonban megelégedve az animokkal. A gépek teljesítménye alapján már igazán mehetnének ezek a renderelt bigyók SVGA-ban, vagy legalább teljes képernyőn. Nem árt ha van legalább 100 MB szabad hely a winchester-en, mivel akkor a töltögetések ideje a töredékére csökken.

Ami viszont nagyon tetszett, az a kezelhetőség. Teljesen kiszolgálja a program a játékost. Ezt viszont az összes mostanában megjelenő stufftól elvárnám. Kevés játék van például aki megkérdezi a játékostól, hogy tényleg be akar-e menni a temetőbe, mivel az CD cserével fog járni. Ha pedig tényleg úgy döntünk, hogy bemegyünk, akkor ki is nyitja nekünk a CD-ROM ajtaját. Ezt nevezem én kiszolgálásnak! A programkezelés az egérre épül, de azért a mozgás billentyűket sem hanyagolták teljesen el.

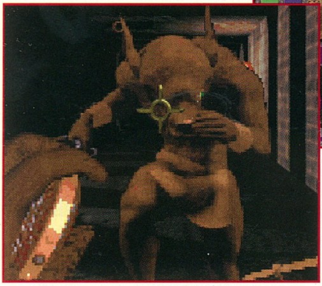
Nem tetszett viszont a Nemesis gépkönyve, ami nem más, mint tippek laza láncolata. Nem értem, hogy miért kell egy kalandjátékot így kiadni. Még szerencse, hogy nem full leírást adnak a program mellé. Ilyenkor nincs rákényszerítve senki sem a gondolkodásra, csak elővesz a kisokost és kipuskázza a megoldást. Ennek nem sok teteje van.

A most következő leírásban igyekszem kitérni mindenre, bár elég

gyorsan elfelejtem az apró részleteket. Ha véletlenül kihagynék valamit és valaki pont annál az apró momentumnál akadt el, nyugodtan írjon egy levelet vagy E-mail-t.

ELŐZMÉNYEK

A történet elején egy igen randa árnyék esik nekünk láthatóan ok nélkül. Szerencsére a város éber őre, egy mágus pont arra sétált és egy remek varázslattal megmentett minket. Úgy látszik látott bennünk



némi fantáziát, mivel meghívott az otthonába és beiskolázott. A liftet használva lejuthatunk az akadémiára, ahol az elemi mágia alapjait tanulhatjuk meg. Hallgassunk az égi hangra és a faliszekrényekből vegyük ki megfelelő sorrendben a varázstekercseket.

Ezek nélkül nem sokra megyünk a játék során. Miután végeztünk, a varázsló megajándékoz minket egy varázslattal. A mágia használata csak úgy lehetséges, hogy az egyik kezünkben ott van az amulet. Minden elementális kör két varázslatot, egy támadót és egy a karakterre ható spell-t tartalmaz. Igazából nem sokszor kell használni, bár lesz néhány olyan pont, ahol csak a megfelelő varázslat alkalmazásával tudunk továbbjutni. Miután megkaptuk a varázslóinas besorolásunkat menjünk fel a nagyterembe és vegyük fel a szekrényből az üres csuprot és a gyógyító italt. Nem igazán akarok beleszólni mások játékstílusába, de nem árt tartalékolni a gyógyító italokat a végső küzdelemre.

A VÁROS

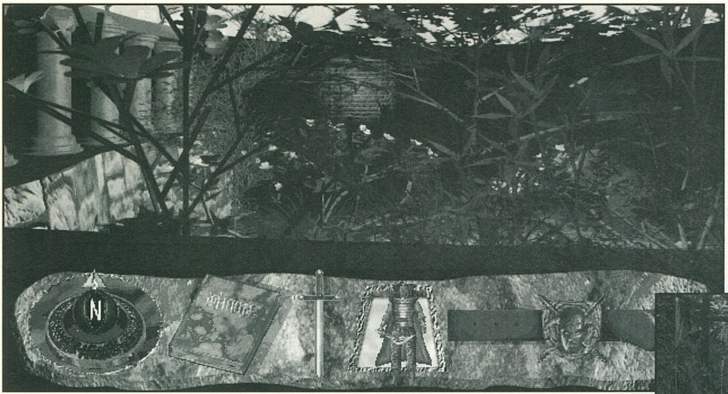
Itt kezdetben nincs más dolgunk, mint végiglátogatni az összes helyszínt. Érdemes a kovácslánynál kezdeni, mivel kaphatunk tőle egy kardot. Miután felfegyverkeztünk látogassuk meg a templomot. A pap éppen egy prédikációt tart, de ha figyelmesen odafigyelünk a mondókájára, hasznos infokat szűrhetünk le. A következő állomásunk legyen a kocsma. Itt a helyi szeszkazán az ivócimborája elvesztésén búslakodik. Egyelőre nem tudunk vele mit kezdeni, inkább menjünk fel a padlástérbe és vegyük fel az elszórt cuccainkat. A város főterén árválkodik egy kút, mellette pedig ott hever a törött karja. Vigyük el a kovácshoz, majd olajozzuk meg egy kicsit a kannával. Az eredmény egy helyes kis arany kulcs, mely nélkülözhetetlen lesz a későbbiekben. Az infok alapján a legjobb hely a kutatásaink

megkezdéséhez az erdő. Ott élnek a mágikus Harganik, akik szinte minden kapcsolatot megszakítottak az emberekkel. Az erdő nem egy biztonságos hely, így nem árt ha kézbe vesszük a kardunkat. Az itt élő disznószerű valamik nem egy nagy ellenfelek, de azért ha közrefognak akkor okozhatnak meglepetést.

Vegyünk fel néhány termeszt, persze mindkét nemből. Rakjuk őket a csuporba egy kis privát együttlétre. Ha nem vagyunk elég figyelmesek akkor könnyedén belegyalogolhatunk egy jópofa futóhomokba, amiből csak a környező faágak igénybevételével kecmereghetünk ki. Az erdő szélén lévő szökőkútban találunk egy kőkulcsot, amit mindenképpen vegyünk magunkhoz. Menjünk visszafelé az erdő széléhez és keressünk a sűrűben egy fakunyhót. A kalyiba előtt álló fát zabáltassuk fel az időközben megszaporodott termeszekkel. Egy igazi élő Hargani üdvözöl minket és ajándékoz meg egy újabb varázslattal. A megszerzett kőkulccsal már nem lehet probléma lejutni a Hargani dungeonba.

HARGANI DUNGEON

Ebben a háromszintes labirintusban éltek valaha a Harganik, akik a keresett talizmánok egyikét birtokolják. Fedezzük fel az első szintet, különös tekintettel a könyvtárra. Itt többek között egy új varázslatot, egy varázsgömböt (a kód: jobb, bal, közép, jobb, jobb). Az egyik sarokban egy könyvesbolt mögött egy folyosót találunk, mely a



tüske terembe vezet. Itt nincs más dolgunk, mint átérni a tüskék között mielőtt összeérnek. Többféle megoldás létezik, lehet próbálkozni. Ezután egy illúziófalon keresztül egy olyan terembe jutunk, ahol négy lyuk van a mennyezetbe vágva. Vizsgáljuk meg őket alaposan és lépjünk be oda, ahol egy párkányt veszünk észre. Menjünk fel így néhány emeletet, majd keressük meg a fát, melynek a levelei kulcsra hasonlítanak. Ha le van zárva a visszafelé vezető út, akkor keressünk meg egy újabb illúziófalat. Vigyázzunk, mert a kulcs hamar elhervad. Gyorsan nyissuk ki vele a folyosó végén található faajtót és menjünk le a dungeon második szintjére. Itt a talajt vastag jég borítja, mely alatt

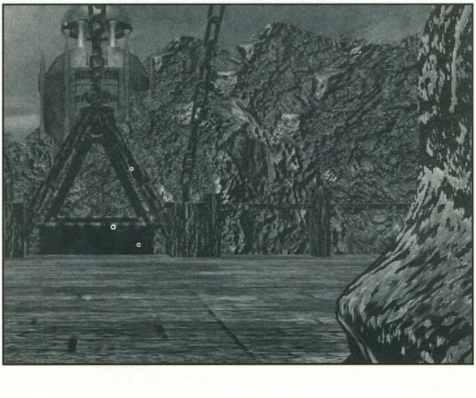
láthatóan volt valami. Engedjünk el egy tűzlabdát, hogy felolvadjon egy kicsit a jégpáncél. Ezen a szinten is el van rejtve egy varázsgömb, amit csak akkor kapunk meg, ha helyesen válaszolunk a tükör valamelyik kérdésére. Helyes válasz esetén azonban összetörik a tükör, így a darabjaiból is felvehetünk egyet.

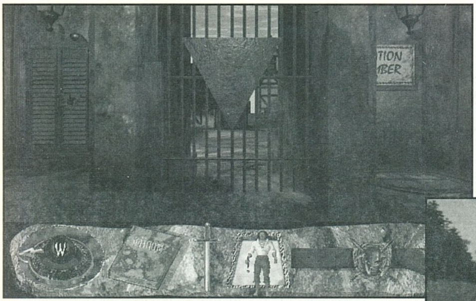
A szint kijárata a könyvespolcnál található. A fa oltárnál látható szimbólumok a négy égtájt jelképezik. A könyvespolcra rakjunk vissza egy könyvet, melynek hatására egy rejtvényt kapunk. A szimbólumok segítségével oldjuk meg a feladványt, most már szabad az út a harmadik szintre. Ez a szint egy kicsit elvadult hely. A vízben álló hordókban keresgélve gyakran elő fog fordulni, hogy egy mérgező pióca tapad a bőrünkre. A mérgezést az jelzi, ha az életerőcsíkunk átvált zöldre. Ekkor meg kell keresnünk egy sós vízzel teli hordót, melynek hatására a pióca elpusztul. Az egyik hordóban találhatunk egy kart, mely egy törött kapcsolóhoz csatlakozik. A rács mögött megtaláljuk az utolsó Hargani csoportot. Miután kiszabadítottuk őket, csak egy haldokló marad a helyszínen. Tőle kapjuk meg a harmadik varázsgömböt. Most már megkereshetjük a koponyát, melybe egy varázskard van beletűzve. Rakjuk be a gömböket a megfelelő helyre, majd vegyük fel a kardot. Tudni kell erről a fegyverről, hogy meg van átkozva. Egyszerűen nem használhatunk semmiféle fegyvert a másik kezünkben, ha ezt is forgatjuk. Nem tudunk varázsolni, nincs pajzs, se második fegyver. Mellesleg azonban ez a legjobb fegyver az egész játékban, én a főellenfelet is ezzel vertem le. A haldokló Hargani melletti csontkupacból kibányászhatunk egy lábszárcsontot, mely segítségével kiválóan ki tudjuk támasztani az állkapcsokat. Mögöttük azonban egy elég kellemetlen ellenfél bukkan fel, aki az első varázstalizmánt őrzi. Az újonnan szerzett kardunkkal azonban hamar le lehet verni. A talizmánt őrző erőfalat a tükörrel át tudjuk vágni. A kijáraton visszamehetünk az erdőbe vagy akár meglátogathatjuk a csatornákat is.

A CSATORNARENDSZER

Itt eléggé el nem ítélhető módon környezetszennyező trutyiban mászkálhatunk. Az ellenfeleinket úgy látszik ez nem igazán zavarja, mivel rendületlenül támadnak. Egy rejtekajtón keresztül eljuthatunk egy olyan terembe, ahol színes csíkok repkednek . Ha alaposan megfigyeljük őket akkor felfedezhetünk egyfajta ismétlődést. A kijárat pontosan erre a kódra fog kinyílni. Előtte azonban még vegyünk fel egy talizmánt, ami a kijárati teremben van elég jól elrejtve. Ha itt végeztünk (vagyis megvan a talizmán), akkor menjünk el a függővasút állomásra. Egy varázskürtöt találunk a gondola mellett, mely hangjára beindul a felvonó. Ne menjünk azonban vissza, mivel itt van még egy kis elintéznivalónk. Keressük meg a kastélyban Jaran-t, a mágust. Elmond egy történetet a talizmánokról, majd megkér minket legyünk már olyan jók és keressük meg neki az összest. Mi persze rábólintunk a dologra, mi

mást is tehetnénk. A varázsló által elejtett kulccsal ki tudjuk nyitni annak féltve őrzött fiókját. Abban egy rúnatáblát találhatunk, mellyel egyelőre még nem tudunk mit kezdeni. Baktassunk vissza a városba és keressük meg a mocsarat. Itt vigyázzunk a tojásokkal. Ne nagyon ácsorogjunk mindegyik előtt, mert mérgezőek. Kettőt verjünk le, majd vegyük fel a mérgező csápokat. Rohanjunk el velük Jaran kastélyába és mártsuk bele őket a semlegesítő medencébe. Kössünk össze két indát és megkapjuk a kalandjátékosok nélkülözhetetlen eszközét, a kötelet. A kútból kiszedett aranykulccsal a mocsár közepén található vasrácsot nyithatjuk ki. Az egyik ajtón találhatunk egy törött jelet, amit kiegészítve kinyithatjuk az ajtót. A





szint végén egy elég harcias minotaurusz vár minket, akit csak hosszadalmas püfölés után tudunk jobb belátásra bírni. Miután kibeleztük vegyük fel a bika ostorát és kössük hozzá a kötelünket. Úgy néz ki, hogy a pokolba jutottunk, hiszen a falak tüzes lávából voltak megformálva. Errefelé nem szeretik az idegeneket, úgyhogy vigyázzunk a lávalényekkel. Keressük meg gyorsan a kijáratot a gombacsarnokba. Innen egyenesen menjünk ki a kastélyba. Itt az első ajtón még át tudunk surranni, de a másodikat ki kell ékelnünk valamivel. Jól nézzünk körül a nagyteremben, mivel egy fontos varázslat lapul valahol a padlón. Menjünk fel az emeletre, majd a kötéllel suhanjunk át a leszakadt részen. Egy elég harcias amazonnal találkozunk, aki rögtön megkínál minket támadó varázslatainak egyikével. Ne próbáljuk megverni, mivel aprófát csinál belőlünk. Valakivel összekeverhetett minket, mivel sűrű bocsánatkérésbe kezd. A története után kapunk tőle egy újabb talizmánt, immár a harmadikat. Az emeleten találhatunk még egy furcsa rúnakönyvet is, mely kicsit megpörkölődik, ha nem csinálunk valamit a gyertyával. Erre a célra használjuk az asztalon található ollót. A kapott információk birtokában látogassuk meg Ystalin-t a sárkányt. Egy mechanikus ajtót kell kinyitnunk, úgy hogy a megfelelő alkatrészeket a pontos sorrendben használjuk. A szobában azonban nem csak egy helyen vannak elrejtve a részek. A sárkány barlangjában ne nyúljunk semmilyen értéktárgyhoz, mivel nagyon nem szereti a tolvajokat. Ne is próbáljuk megtámadni, nem lenne esélyünk ellene. A bátorságunk és becsületességünk jutalmául megkapjuk tőle a negyedik talizmánt és egy ingyen fuvart Nithera-ba.

NITHERA

A bejárati részben két, egy nagyon fontos és egy hasznos tárgyat találunk. A szextáns mindenféleképpen kell a későbbiekben, a lámpaolaj meg opcionális. Ne álljunk le hadakozni a szörnyekkel, mivel újrateremtődnek. A bejárat az épületben egy rejtett fal mögött található, melyet az egyik mozgatható fáklya nyit. Bejutottunk tehát a nagy Nithera-i komplexumba. Ez egy elég nagy és gusztustalan terület tele csapdákkal és egyéb finomságokkal.

Igazából csak néhány tárgyat kell megtalálnunk és máris húzhatunk innen. A konyha környékén hever valahol egy ásó, azt mindenféleképpen vegyük magunkhoz. A bejárati terem egyik fala illúzió, mögötte találunk három kapcsolót, mely az emeleten izzó tűzfalat kapcsolja ki. Az itt található pecsétes ajtót a kővihar varázslattal tudjuk bezúzni. Mögötte megtaláljuk az ötödik talizmánt. A kijáratot egy barlangomlás zárja el, melyet az ásóval takaríthatunk el. A terem közepén magunkévá tehetjük a hatodik talizmánt. Ha megpróbáljuk elhagyni ezt a vendégmarasztaló helyet, akkor annak egy dühös veres sárkány nagyon nem fog örülni. Itt az ideje, hogy bevessünk valamiféle távolsági fegyvert ellene, mondjuk a nyilakat. Messziről nincs sok esély, ha a közelünkbe jut akkor meg egyszerűen léceljünk le. A Hajó elvisz minket a gondolához.

A KRIPTA

Itt találhatjuk meg a hetedik talizmánt egy beomlott fal mögött. A tulajdonosa nem igazán akarja odaadni, de a nyilaink majd jobb belátásra fogják bírni. A kijutás azonban elég nehéznek bizonyult. Egy szellem földi maradványait kell visszavinnünk a kriptájába, addig ne is álmodjunk arról, hogy elhagyhatjuk a kriptát. Talán ez a legnehezebb rész a játékban, mivel ide-oda teleportálgat minket az a fránya kísértet és ráadásul a térképeink sem működnek. A hét talizmán mágikus ereje elegendő ahhoz, hogy megvédjen minket amikor a rúnatáblával babrálunk. Írjuk be a megfelelő kulcsszót (PROGEDY) és a sárkánycsontváz felfedi a titkát. A lejáraton keresztül jussunk el a varázsló nagytermébe. Itt ismét kellemetlen meglepetésben lesz részünk. Kiderül, hogy az öreg Jaran kihasznált minket, és most végezni akar az egyetlen szemtanúval. A talizmánok erejével megidéz egy démont, aki szemrebbenés nélkül kicsinálja a gondatlan mágust. Persze ezek után ellenünk fordul. A talizmán ereje azonban megtöri a sebezhetetlenségét, s nincs más dolgunk, mint szép komótosan agyonverni. Itt jól jöhetnek a gyógyító italaink. A varázskarddal nekem sikerült másodszorra levernem a rondaságot. A majdnem happy end után befejezhetjük ezt a Wizardry kalandot is.

Mit mondjak, nem voltam elájulva a játéktól. Az öt CD egy kicsit megviselte a cserélgető izmaimat, pedig elég felhasználóbarát volt a gép. A tippkönyv nélkül biztosan hosszabb ideig tartott volna a megoldás, de így néhány nap alatt végig lehet rajta rohanni. Sajnos nem tudok egyetlen olyan érvet sem mondani, ami miatt igazán érdemes lenne megvenni a játékot. A Sir-Tech sajnos nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, reméljük a következő alkotásuk, a Shadow over Riva nagyobb pukkanás lesz. Arra azonban még egy kicsit várni kell.

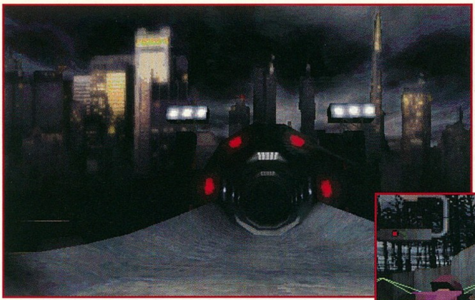
Mocsy

PC GURU

78%

Nem lepődtem meg, mivel nem vártam tőle túl sokat!

SCORCHER



Talán az aktuális CD GURU-ban említettem, hogy elég sok autóversenyes program jutott ki nekem, ami természetesen nem baj (igaz vannak kivételes esetek is). A mostani PC GURU nem bővelkedik ezekben, ezért gondolták, hogy valami hasonlóra azért szükség van.

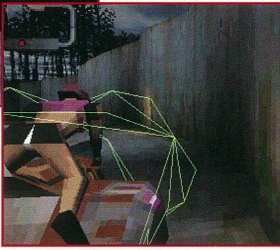
A Scorcher annyiban hasonló, hogy itt is versenyről van szó, igaz nem autóversenyről. Jelen esetben valamiféle űrdeszkával kell versenyeznünk, aminek van fogantyúja is és egy energiagömb van körülötte. Szóval itt is a verseny a lényeg.

A verseny a következőféleképpen néz ki. Van rajtunk kívül még 3 versenyző. Mind ugyanolyan izével van, mint mi. Meg kell nyerni. Ennyi. Ha a zöld háromszögekbe belemegyünk, akkor nő a „boosterünk", amit a gyorsításra tudunk felhasználni. Ha túl élesek a kanyarok akkor nem csak úgy tudunk kanyarodni, hogy az űrizénk körüli „energiagömb" fordul, hanem a gépezetet is tudjuk fordítani.

Vannak akadályok, amiket át kell ugrani, vannak lejtők, emelkedők...

A grafikája az egészen szép. Elég sok felbontáson lehet játszani (még olyan elmebetegen is, mint az 512x384x16bit) ráadásul nem csak 256 színben játszható, hanem HiColor színmélységben is. Azt mindenféleképpen meg kell említenem, hogy erőgép kell a látványosan gyors játékhoz. 320x200-on 256 színben elég szépen megy P100-on, de sajnos nem eszeveszett gyors. 640x480-on szerintem csak a 166-os Pentiummal rendelkezők próbálkozzanak.

Összességében azt kell mondanom, hogy nem valami nagy durranás. Az első ránézésre én azt mondtam volna, hogy ezzel a grafikával DX2/66-on szépen kellene mennie, ehelyett kapjuk a P100-at. Meg valahogy az egész nem olyan, hogy elindítom és megragad benne valami. Nem mondom, hogy egy darabig nem lehet vele játszani, de

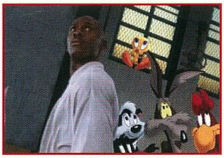


egy idő után elég unalmas lesz az egész.

Szóval azt kell mondanom, hogy elég unalmas az egész. Csak a nagyon unatkozók részére ajánlott.

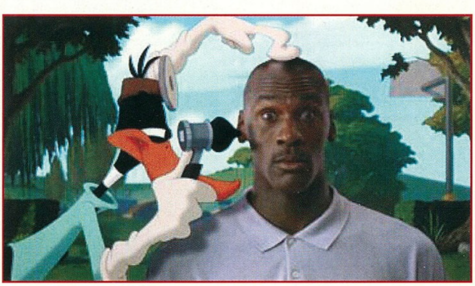
Mr.T.

SPACEJAM



Emlékszem, hogy jó két hónapja Kusz-Kusszal együtt néztük meg a Space Jam-et, és amikor jöttünk ki a moziból (arcunkon önfeledt mosollyal) egy fiatal srác, miközben egyfolytában csóválta a fejét, odaszólt a barátnőjéhez: ez nagyon komolytalan volt. Egyből értetlenül néztünk egymásra, mondván: miért mire számítottál??? Félretéve a kis történetemet, a SpaceJam mint számítógépes játék nagyon aranyos, ötletes és szórakoztató (bár kétség kívül komolytalan). A középpontjában a film végi megmérettetés áll, azaz a kosárlabdameccs. Itt dől el, hogy a Looney Toons magával ragadó lakói örök rabszolgaságba kerülnek-e, vagy esetleg győznek a nagy derbyn, és békében hazamehetnek. A csapat persze félelmetes, az élen Taz, a Tazmániai ördög, ott van Szilveszter Cica és Csőrike, Bugs Bonny, Daffy Duck, a bombázó nyúl lány, na és a nagy sztár Michael Jordan. Az ellenfél sem bízza a véletlenre a dolgot, bár csupa kis kretén marslakó, elrabolják az ismertebb kosaras sztárok tehetségét, így alkotva meg a Monster Team-et. A játék remekül adja vissza a film hangulatát, komolyan mondom régen szórakoztam ilyen jót kosárlabdás programmal. Leginkább az NBA Jam-hez tudnám hasonlítani, azzal a különbséggel, hogy itt egy csapatból hárman vannak a pályán. Amint elkezdődik az első negyed, szinte minden visszaköszön a filmből, Taz a levegőben pörögve zsákol (esetenként a saját szájába), Jordan a félpályáról, Szilveszter a pályán kergeti Csőrikét, és így tovább. Minden szereplőnek jó pár speciális mozgása van, a monstereknek is, ezért nem válik unalmassá még a meccs végére sem a játék. Nagyon tetszettek a kis betét részek, itt lehet „tuningolni" a csapat erejét, azzal pl. hogy összeszedjük Jordan legendás cipőit, miközben a ház vad kutyája megpróbál megakadályozni ebben. Ehhez hasonló „küldetések" színesítik a játékot, ami egyébként normál fokozaton nem túl nehéz, és mindenkinek tudom ajánlani akinek tetszett a film, vagy csak szereti a Looney Toons varázslatos világát.

Csongor the Shoebaron



Lomax

Lemmingek a pácban...

PSYGNOSIS
2xCD, 486DX4-100, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 22MB HD, MOUSE, JOYSTICK Ismertebb hangkártyák

Nincsenek elkényeztetve a mászkálós játékok kedvelői az '97-es évben, hiszen ebben a stílusban egyetlen említésre méltó alkotás sem látott napvilágot karácsony óta. Az is igaz persze, hogy itt sosem a PC volt az elsődleges platform, hiszen annak idején mindig Megadrive-on, SNES-en, manapság pedig PlayStation-ön, Saturn-on, újabban pedig Nintendo64-en jelennek meg a kategória legjobbjai. Gondoljunk csak az Earthworm Jim-re, a Rayman-re, ezek mind konzolon kezdték a „pályafutásukat", és jókora késéssel lettek csak átírva az otthoni számítógépekre.

Szerencsére most itt a Psygnosis kiadásában megjelenő Lomax, ami megpróbálja betölteni a fent említett űrt. Első látásra is feltűnően hasonlít a Rayman-hez, de hát jobbtól lopni nem szégyen, a kérdés csupán az volt, hogy sikerül-e ennek ellenére is valami maradandót alkotni, ami nem egyszerű klónként kerül majd elkönyvelésre.

A főhős egy egyszerű kis Lemming lesz, aki elindul, hogy szembeszálljon Mr. Gonosszal aki nem átallott foglyul ejteni testvéreit. Illetve, hogy egész pontos legyek valamiféle átokról lehet szó, hiszen a pályákon rohangáló gonosz külsejű lények mind-mind egy aranyos kis Lemming-et „rejtenek". Ahhoz, hogy visszaszerezzük őket kétféle módszer is létezik, a legkézenfekvőbb amit bármikor elő tudunk adni azaz, hogy Taz mintájára iszonyú pörgésbe-forgásba kezdünk. Ilyenkor sérthetetlenek vagyunk, és ha elég ügyesnek bizonyulunk akár egyfolytában fenntarthatjuk ezt az állapotot. Persze ez csak az első pár szintre igaz, hiszen a későbbiek folyamán már nem lesznek vízszintesek a pályák. A másik módszer, ennél sokat kifinomultabb, a sapkánkat kell az ellenfélre hajítani, ami miután elvégezte a dolgát visszatér a kezünkbe. Ilyen iszonyatos fegyver arzenál mellett nem lesz gond a továbbjutás, hacsak nem gyűlik meg a bajunk az ugrálós részekkel. Márpedig itt fogunk mindenféle csúnya dolgot emlegetni a programmal kapcsolatban, hiszen minden klasszikus ötlet amit csak platform játék felvonultatott vissza fog köszönni a végigjátszás során. Készüljünk fel a pixelpontos ugrásokra, az billenő farönkökre, a leomló sziklákra. A szintek grafikája teljesen rajzfilmszerű, ha lehet ilyet mondani még a Rayman-nél is szebb. Valahogy az egész mintha életre kelne a szemünk előtt, mindenhol falevelek hullanak, pillangók repkednek. (ha jól meggondolom ilyet utójára a Sonic3-ban láttam) A kis Lemming akit irányítunk, nagyon szépen animált, érdemes pár másodpercig nem nyúlni a billentyűkhöz, ilyenkor össze-vissza nézelődik, türelmetlenkedik.

Összességében a Lomax, egy gyönyörű szép mászkálós program, számtalan pályával, érdekes, és igencsak nehéz játékmenettel. Végre megtörte a hosszan tartó csendet, ezért különösen lehet neki örülni.

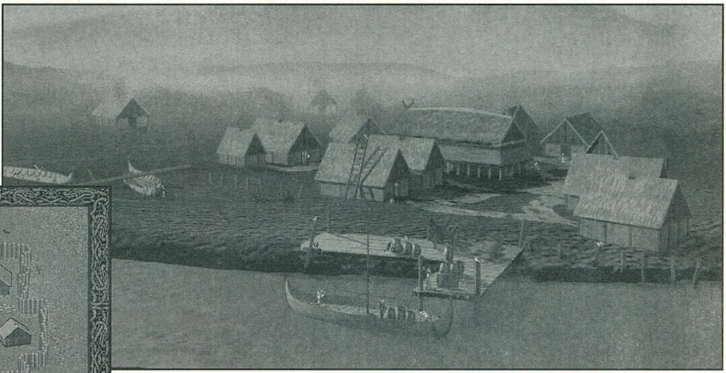
Shoebaron

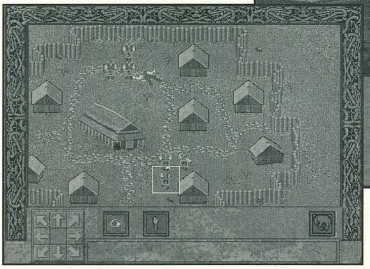
PC GURU
85%
Akárcsak a Rayman...

Vikings

„Felszarvazott" Pirates!

GT INTERACTIVE
2xCD, 486-33,
Win 3.1 vagy Win '95,
SVGA,
8MB RAM, 15MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák



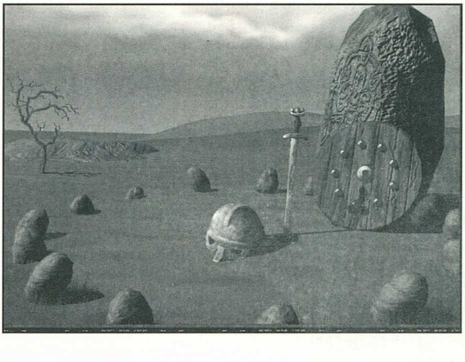


A szarvas sisakok kedvelőinek és nem utolsósorban a hódítgatós kereskedelmi játékok szerelmeseinek próbáltak meg kedvezni a GT programozói amikor belevágtak a játék készítésébe. Alapvetően egy viking környezetben játszódó alkotásról van szó, mely egész véletlenül az akkori Észak-Európa gleccserektől és kis folyóktól hemzsegő vizeire vezet el minket.

Elöljáróban meg kell jegyeznem, hogy az elvárások ellenére sajnos nem lesz egy nagy durranás a játék, jól belesimul a GT-nél mostanában előretörő átlagos játékáradatba (ez alól is van kivétel, lásd Imperium Galactica). A fiúk megpróbálták a Pirates!-t átültetni egy viking környezetbe, de nem igazán sikerült nekik. Míg a Pirates!-nél egyértelmű volt a játék vonala és a feladataink, addig itt egy kusza valamit kapunk, amivel persze lehet játszani, de nagyon unalmassá válik egy idő után. Lássuk tehát a game-t, de nem ígérek sok jót.

A programba való belépéskor a karaktereink adatait kell kiválasztani. Érdemes megfontolni, hogy milyen speciális képességet kérünk a géptől, mert ez a későbbiekben jelentősen befolyásolhatja tevékenységünket. A prózai jó harcos című kategóriától kezdve minden előfordul itt. Induláskor egy kisebb környék (3 falu) vezetője leszünk. A főfalu építményei teljes mértékben megegyeznek a többi településével, kivéve persze a Headquarters-sel, melyet értelemszerűen csak itt találunk. Lássuk most tehát az épületeket.

Kocsma (Tavern) – Az információ beszerzés forrása, az itt ülő, vagy éppen álló alakok kizárólag infokat és egyéb hasznos dolgokat fognak nyomni a játékról. Természetesen mindenkit másképp kell megközelíteni, a kocsmáros nyelve egyből megoldódik ha iszunk egy-két ital, de éppenséggel a felszolgálóval kialakuló flört is hozhat némi infot a konyhára. Külön ki kell emelnem a Storytellert, akinél némely titkos tárgyakról hallhatunk némi térképdarabok kíséretében. Ha nagyon sokat iszunk, akkor előbb utóbb a látásunk is el fog homályosodni, így nem árt vigyázni vele.



Vásár (Market) – Mivel fenn kell tartanunk magunkat a játék során, nem árt ha a kereskedelemmel is foglalkozunk néha, de ha az általános kereskedő mondást betartjuk (olcsón venni és drágán eladni), akkor nem lesz semmi bajunk a játékban. Előbb utóbb mindenképpen neki kell állnunk kereskedni, hiszen el kell adnunk valahol a rabolt és zsákmányolt javakat.

Hajóépítők (Shipwright) – 3 hajótípus közül választhatunk, melyek természetesen erősségben, teherbírásban és gyorsaságban is eltérnek. A játék elején ugyan kapunk 3 hajót, de hamarosan szükségünk lesz újabb hajókra is.

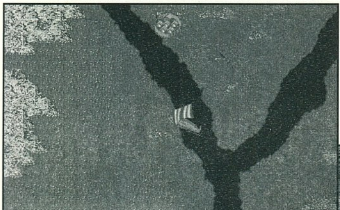
Fegyverkovács (Blacksmith) – Fegyvereinket és páncélzatunkat

javíthatjuk itt ki ha netalántán erre lenne szükségünk a harcok során.

Vezető (Leade) – ha egy idegen városba tévedünk be és nem a fegyverekhez nyúlunk első körben, akkor ide is betérhetünk és mindenféle szövetséget, sőt akár még házasságot is ajánlhatunk a kormányzónak (mármint a lányának természetesen).

Javas asszony (Rune Woman) – itt is hallhatunk egy-két érdekes infot, valamint kaphatunk némi gyógyító varázsfőzetet.

A városon kívül is tevékenykedhetünk persze. A főépületbe belépve választhatunk, hogy normál, vagy extra küldetést akarunk elkezdeni, vagy éppen belső ügyeket intézünk el. A belső ügyeknél nevezhetjük ki a minket támogató vezetőket, illetve itt van lehetőségünk várni a felbukkanó

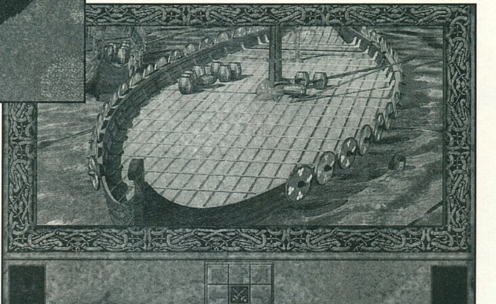


szövetséget ajánló idegeneket. Ha küldetést szeretnénk választani, akkor az extra küldetésnél mi választjuk ki a legénységtől kezdve a hajókig mindent, míg a hagyományosnál a gép teszi mindezt.

Ha behajóztuk a legénységet, akkor indulhatunk is. Hajónk irányítása enyhén szólva is különleges, hiszen a jobb és bal egérgomb nyomkodásával tudjuk új irányba kényszeríteni a hajót. Ezt elég nehéz lesz megszoknunk és főleg akkor lesz zavaró, ha más valamit is az egérgombokkal kell elintéznünk. Ha feltűnik egy település, akkor nincs más dolgunk, mint belekormányozni a hajót és máris feltűnik a választási lehetőség, hogy baráti, vagy ellenséges szándékkal közelítjük meg a várost. Ha az utóbbval, akkor kezdetét veszi a csata.

A gép kipakolja az embereinket jelképező figurákat a partra. A választott speciális képesség szerint (íjász, kardforgató, stb.) fognak harcolni az emberek, nincs mód, hogy ezt átállítsuk a későbbiekben. Az embereken lévő számok tulajdonképpen a csapatban tartózkodó ember-mennyiséget jelzik. Annyi csapatunk lesz a játék során ahány vezetőt vittünk el az útra, persze velünk együtt.

A támadások során általában mindig ugyanazt a taktikát kell alkalmaznunk, mivel az íjászaink nagyon messzire ellőnek. Egy ellenséget le kell választanunk a többiről (ha egy-két nyílvesszőt kap akkor elindul felénk), majd az összes emberünkkel neki kell esnünk. Persze adódhatnak problémáink, hiszen az ellenfélnek is lehetnek nyilasai, ilyenkor le kell rohannunk a manusokat. Persze lehetséges némi cselezést is beiktatnunk, hiszen elég a fővezért legyőznünk ahhoz, hogy elfoglaljuk a falut. Ilyenkor dönthetünk a kifosztásról, vagy az esetleges felperzselésről. A legyőzött település elvileg a mienk lesz,

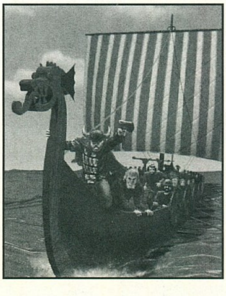


nekünk kell kineveznünk az élére egy vezetőt saját embereink közül, akit sajnos tapasztalataim szerint egy pillanat alatt le fognak nyomni. Ha a támadásnál a város nem a víz mellett fekszik, akkor a SPACE segítségével kiszállíthatjuk az embereket a partra és ott folytathatjuk az előrenyomulást.

A harcnak létezik egy speciális vállfaja is, amikor egy portyázó hajóval találkozunk (teljes bunkóság, hogy nem látszik a térképen, csak egyszerre elsötétül a kép és kiírja a gép, hogy belenyúltunk a mézesbödönbe). Ilyenkor tengeri ütközet veszi kezdetét, melyben kerülgetnünk kell az ellenséges hajót és lövöldöznünk kell a SPACE segítségével. Nem kell nagyon törődnünk az iránnyal, erről a gép gondoskodik (???). Ha végképp nem boldogulunk a hajóval, akkor rohanjunk bele és kezdetét veszi a szabadkézi harc. Ki kell választanunk a fegyverünket és egy nagyon primitív képernyőn meg kell küzdenünk az ellenfelünkkel (egy kissé mintha hasonlítana a Pirates!-re! Nem?).

Biztos van még „rengeteg" felfedezni való a játékban, azonban nekem megmondom őszintén egy kissé elegem lett a történetből. Nincs semmi koncepció, egymásra van dobálva egy csomó értelmetlen és egy csomó lopott, de rosszul kivitelezett ötlet, egyszóval csapnivalóra sikeredett az egész. Valakinek el kéne mesélni a GT-s fejlesztőknek (vagy a külső project vezetőjének a Random Gamesnél – remélhetőleg a következő játékukban nem random fogják a minőséget kialakítani), hogy attól mert telerakják a játékot profi renderelt képekkel és egész tűrhető rajzolt képekkel, attól még játékot is illik tenni a dobozba, amit kézhez vesz a reménykedő, ámbátor szerencsétlen vásárló.

Bear™



PC GURU

55%

Még a vikingeknek sem tetszene a játék, pedig róluk szól.

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

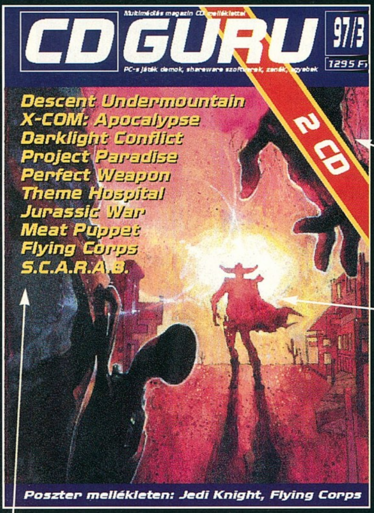
Fizessen elő rájuk!
CHIP Számítógép magazin – rendszeres CD-melléklettel
MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazin

Előfizetem: – a CHIP Számítógép magazint egész évre 5914 forintért ☐ fél évre 2957 forintért ☐
– az MM Bridge Jelzőszámos műszaki magazint egész évre 2520 forintért ☐
Név:..........
Cég neve:..........
Cím:..........
Előfizetés módja: csekken ☐ átutalással ☐
Előfizetés kezdete:..........
Kelt:..........
Vogel Publishing Kft., 1138 Budapest, Váci út 202., telefon/fax: 270-5563. Terjesztési vezető: Ali Mehdi, telefon/fax: 270-5564

SZEMLÉLTETŐ ÁBRA

KEZDŐK ÉS HALADÓK SZÁMÁRA A PC OSZTÁLYBAN

AZ ÚJSÁG NEVE



AZ ÚJSÁG SZÁMA
AZ ÚJSÁG ÁRA
AZ ÚJSÁG ÉRDEKESSÉGE
Ő IS SZEREPEL A CD-N
MEG MÉG ILYENEK
A POSZTEREK
EGY-KÉT KIRAGADOTT CÍM AZ ÚJSÁGBÓL

A CD ÁRA
A CD NEVE
ILYENEK VANNAK RAJTA

EGY KICSIT RÉSZLETESEBBEN
SŐT MÉG ILYENEK IS ELŐFORDULNAK

MEGRENDELÉSI CÍM: PC GURU 1399 Budapest, Pf.: 701/765

Virtual World PC CD SHOP

Újlaki Üzletház I. emelet
1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel: 250-200/122

Átrium Mozi (volt Május 1)
1024 Budapest, Margit krt. 55. Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum Áruház II.emelet
1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 169-5155/61

Ha játszani akarsz...
Nézz be hozzánk! A legnagyobb választékkal, a legújabb játékokkal és a legjobb árakkal várunk!

Cím	Tagsági ár	Normál ár
101 Only the best games 1-6	2016	2240
101 Kiskutya-Anim. Storyb.	8633	9592
11th Hour	3600	4000
2000 Mb	1138	1264
3D Games	1433	1592
3D Ultra Pinball 2	4313	4792
3 Skulls of the Toltecs	7191	7990
7th Guest	3141	3490
9	7191	7990
Ace Ventura	7191	7990
A.T.F.	8091	8990
A.T.F. NATO (miss.disk)	4491	4990
Afterlife	7191	7990
Aftershock	4491	4990
AH-64D Longbow	9353	1039
2Albion	7191	7990
Alien Trilogy	7913	8792
Archymedean Dynasty	8633	9592
Batman Forever	8991	9990
Big Red Racing	2880	3200
Broken Sword	7191	7990
Bugl	7191	7990
Chronicles of the Sword	7641	8490
Civilisation 2	7191	7990
Civilisation 2 /Collectors ed./	10791	11990
Civnet	5931	6590
Clandestiny	8991	9990
Command & Conquer	7191	7990
C&C-The Covert Operation	3411	3790
C&C-WIN 95	8633	9592
Conqueror	6561	7290
Conquest of the N.W. /deluxe/	8091	8990
Creature Shock	3600	4000
Creatures	5391	5990
Crusader 2: No regret	7641	8490
Cyberia 2	7641	8490
Cyberstorm	7191	7990
D	7191	7990
Dagger Fall	7641	8490
Dark Forces	3600	4000
Darkening-Privateer 2.	9288	10320
Daytona USA	7193	7992
Death Rally	7193	7992
Destruction Derby 2.	8991	9990
Diablo	8991	9990
Discworld 2.	7913	8792
Dragonheart	7191	7990
Dragon Lore 2.	7913	8792
Drug Wars	3132	3480
Dogz	3420	3800
Duke 3D-Atomic Edition	8091	8990
Eraser	8633	9592
Evolution (Civ 2 missions)	5391	5990
F22 Lightning	8991	9990
Fade to Black	7182	7980
Fantasy General	7191	7990
Fast Attack	6471	7190
Fatal Racing	7191	7990
Fields of Glory	2880	3200
Fifa International	2880	3200
Fifa 97	8541	9490
Flash Point Korea	6291	6990
Flying Corpse	8633	9592
Football Masters	7191	7990
Forma 1 GP 2	7191	7990
Full Throttle	3600	4000
Gabriel Knight 2	7191	7990
Gender Wars	7191	7990
Gene Wars	8091	8990
Golden Nugget	7913	8792
Hardline	7191	7990
Harvester	7191	7990
Heroes of Might and Magic 2.	8633	9592
Hind	7191	7990
Hunter Hunted	8633	9592
Hyperblade	7193	7992
Imperium Galactica	8632	9592
Inside Independence Day	7191	7990
Jagged All. 2.-Deadly Games	8632	9592
Johnny Bazokatone	2880	3200
KKND	7193	7992
Kingdom o'Magic	6111	6790
Lands of Lore	3600	4000
Larry 7.	7913	8792
Lighthouse	7191	7990
Lion King-Anim. Storybook	8633	9592
Little Big Adventure	3861	4290
Loadstar	7632	8480
Lords of the Realm 2.	9353	10392
MDK	8633	9592
Magic Carpet	3393	3770
Magic Carpet II	7191	7990
Magic the Gathering	7913	8792
Manic Karts	4941	5490
Masters of Orion 2.	8639	9599
M.A.X.	8633	9592
Megapak 5	7191	7990
Megapak 6	7191	7990
Megarace 2	8091	8990
Megasixpak	6291	6990
Megatripack	2691	2990
Micimackó-Anim.Storybook	8632	9592
Micro Machines II	6102	6780
Monkey Island 1.-2.	3600	4000
Monty Python CWT	7632	8480
Mummy	7641	8490
Muppet show	6291	6990
Muppet Treasure Island	7913	8792
Mutant Penguins	7191	7990
Nascar 2.	7913	8792
NBA Live 96	7191	7990
NBA Live 97	9353	10392
Need for Speed /SE/	8091	8990
NHL Hockey'96	7371	8190
NHL Hockey'97	8091	8990
Notre Dame-i Toronyőr A.S.	8632	9592
Ocean Trader	5661	6290
Olympic Soccer	7191	7990
Panic In The Park	6471	7190
Pandora Directive	8633	9592
Dragon	8633	9592
Phantasmagoria	7191	7990
Phantasmagoria 2.	8633	9592
Piranha	7191	7990
Pocahontas-Anim. Storybook	8632	9592
Pray for Death	6291	6990
Prisoner of Ice	4491	4990
Pro Pinball The Web	5841	6490
Quake	7191	7990
Quake Toolkit	4491	4990
Rally Championship	6291	6990
Rama	8091	8990
Rayman	7191	7990
Realms of the Haunting	8091	8990
Rebel Assault	3591	3990
Rebel Assault 2	8632	9592
Red Alert	8632	9592
Red Alert-Counterstrike	4313	4792
Renegade	3132	3480
Ripper	7641	8490
Rise & Rule of the Anc.Emp.	7191	7990
Road Rush	7191	7990
Road Warriors	6291	6990
Scorched Planet	7191	7990
Screamer 2	8541	9490
Sega Rally	8632	9592
Settlers II	7191	7990
Settlers II-Mission Disk	3593	3992
Shattered Steel	7191	7990
Shockwawe Assault	7911	8790
Shivers	6228	6920
Silent Hunter	7641	8490
Silent Thunder	7191	7990
Silent Steel	9864	10960
Space Bucks	7191	7990
Space Hulk	7191	7990
Space Quest VI	7632	8480
S.P.Q.R.	8632	9592
Spycraft	7461	8290
Star Control 3.	8633	9592
Star General	8632	9592
Star Rangers	5121	5690
Steel Panthers 2.	8633	9592
S.T.O.R.M.	8091	8990
Street Fighter II	2880	3200
Strife	7913	8792
SU-27 Flanker	8532	9480
Syndicate Wars	8091	8990
System Shock	6822	7580
SWIV 3D	8633	9592
Terminal Velocity	2880	3200
Terranova	8091	8990
The Daedalous Ecounter	6291	6990
The Dark Eye	7191	7990
The Gene Machine	7191	7990
The Last Dynasty	5724	6360
The Lost Eden	3600	4000
This Means War	5841	6490
Thunderhawk II	5841	6490
TIE Fighter Collectors	5391	5990
Time Commando	8991	9990
Timelapse	7913	8792
Titanic	8091	8990
Tomb Raider	8091	8990
Toolkit 2 (C&C+Warcraft 2)	4041	4490
Toolkit 3 (C&C+Warcraft 2)	4041	4490
Toonstruck	7913	8792
Torins Passage	5508	6120
Toshinden	8091	8990
Touche /magyar nyelvű/	7191	7990
Toy Story-Anim.Storybook	8632	9592
Tunnel B1	7191	7990
UEFA 96	7191	7990
Urban Runner	8091	8990
U.S.Navy Fighters '97	8633	9592
Versailles	7191	7990
VirtuaCop	8541	9490
Virtual Karts	5841	6490
Virtual Snooker	6471	7190
Virtua Fighter	8091	8990
Warcraft 2	6975	7750
Warcraft 2-Deluxe	9353	10392
Warhammer	6291	6990
WarWind	8633	9592
Wing Commander III	3600	4000
Wing Commander IV	7191	7990
Wings of Glory	4311	4790
Witchaven	5832	6480
Wizardy Nemesis	8632	9592
World Rally Fever	5391	5990
Worms United	7191	7990
X-Wing Collectors	7191	7990
XS Shield up	7913	8792
Z	7191	7990

Ha bizonytalan vagy választásodban, a már sokak által kedvelt tagsági rendszerünk keretében kedvenc játékaidat ki is próbálhatod!
A még meg nem jelent játékokat 15% kedvezménnyel rendelheted meg!
Áraink ÁFA nélkül értendők, postaköltséget nem tartalmaznak és a beszerzés függvényében változhatnak!

SZÁMÍTÓGÉPES GURU TÁBOR

Idén is megrendezésre kerül a nyári számítástechnikai táborunk, melyre minden számítógépet kedvelő diákot, felnőttet és öreget szeretettel és sok programmal várunk. A tábort a PC GURU/CD GURU magazinok szerkesztősége rendezi, immáron negyedik alkalommal.

A programokról:

- Szakmai programok délelőtt és délután lesznek, az alábbi témakörökben:
  programozás, MIDI, GUS és egyéb hangkártyák, élő PC OVI, Ray-tracing (Imagine, Lightwave, 3D Studio), folyamatos játék help, hardware bazár, PC alapismeretek, Tuning szekció, Shareware-PD programokról, újdonságok a software piacon, előretekintés – hogyan fejlesszük gépünket, INTERNET elmélet, s elöreláthatóan 1 hétig
  folyamatosan internetezhettek-gyakorlatban
- Előadók
- Egyéb programok: számítógépes vetélkedők (komoly és játékos), zene, demo, grafikai compo, 3D Duke Nukem, Doom, Warcraft II bajnokság, vendég-előadóművészek, tréfás vetélkedők (Brazil compo), kirándulás, strandolás, bátorságpróba, foci, ping-pong, számháború, biliárd....

A GÉPEDET TERMÉSZETESEN HOZHATOD!!!

A helyszín:	Csopak (Balaton, északi part), Ifjúsági Üdülö Sport u.9.
Az időpont:	1997. július 6-12-ig
Elhelyezés:	2, 4, 6 ágyas faházakban
Étkezés:	napi 3X, a tábor területén. Az érkezéskor osztjuk szét az étkezési jegyet, első nap vacsorát, az utolsó napon reggelit és ebédet biztosítunk.
Utazás:	egyénileg, igény esetén csoportot szervezünk.
Érkezés:	1997. július 6-án délben, a tábor felé vezető út ki lesz táblázva!

Számítógépet és szoftvert mindenki saját felelősségére hozhat a táborba, a faházakban és a közös helyiségekben 220V áll rendelkezésre, azonban hosszabbítót ajánlott hozni ! A tábor vezetősége a lehozott anyagi eszközökért, számítógépekért, szoftverekért nem tud felelősséget vállalni.

A részvételi díj: 13.800 Ft, mely tartalmazza a szakmai előadásokon, vetélkedőkön, egyéb programokon való részvételt, az étkezést, az ÁFA-t és az üdülési adót.
Extra lehetőségként 2 ágyas faházak is vannak a táborban fürdőszobával és WC-vel (szimpla 2 ágyas, illetve 2x2 ágyas 2 fürdőszobás, társalgós) melyeket 18.900 Ft-ért tudunk a jeletkezők rendelkezésére bocsájtani, természetesen korlátozott darabszámban.

Jelentkezési és befizetési határidő: 1997. május 31.

A jelentkezés módja: - A lapban közölt jelentkezési lapon és a postahivatalokban kérhető Belföldi pénzesutalvány segítségével. (GURU Magazin, 1399 Bp., Pf.: 701/765)
- Személyesen a szerkesztőség címén (VIII. ker. Somogyi Béla 16. fél emelet 2/A.).

További információ: a 137-0007-es telefonszámon kapható Boruzs Krisztinától és Berényi Zoltántól vagy: E-mail: guru@mail.datanet.hu

Jelentkezési lap a GURU Táborba

Igeeeen! Szeretnék én is a GURU Táborba jelentkezni, ezért elküldöm a kért adatokat.

Nevem:.. Címem: ....

Születési idő:.. Géptípus: ....

Szülõ neve:..

Címe, telefonszáma: ....

Gépet hozok: igen nem

Van-e valamilyen betegséged igen nem

Ha igen, akkor mi?...

Szedsz-e gyógyszert igen nem

Ha igen, akkor mit?...

Kivel szeretnél egy faházban lenni?

....

....

Amennyiben nem vagy még 18 éves, ide egy szülõi beleegyezõ aláírás kell:

....

Szülõi aláírás

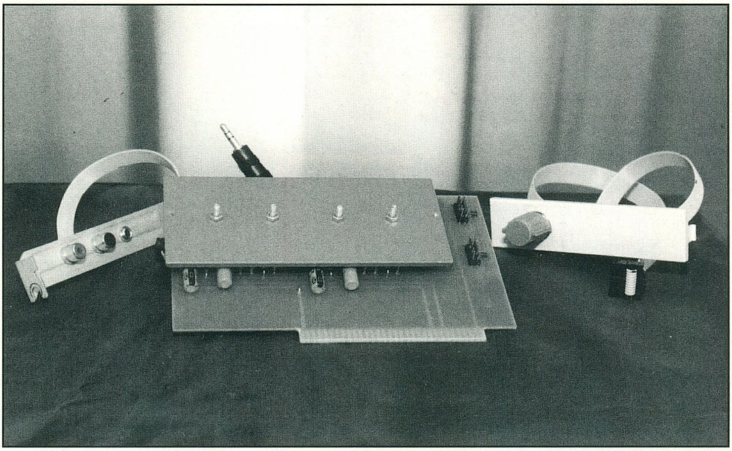
Egyéni kívánságok: ....

....

ESP220

hangkártya végfok erősítő

Pár nappal lapzárta előtt érkezett a szerkesztőségbe a címszereplő végfok erősítő tesztpéldánya, a fejlesztője társaságában. A negyedórás beszélgetés alatt sok mindent megtudtam a tesztelendő készülékről, a kifejlesztés körülményeiről, a nehézségekről, az indíttatásokról, stb.



Mit is tud ez a szerkezet? Az ESP-220 egy olyan kiegészítő egység, amivel egy átlag hangkártya néhány Wattos kimeneti teljesítményét felpumpálhatjuk 2x20 Wattig.

A csomagban egy rövid leírást, az erősítő panelt, a PC-ház hátsó feléhez csavarozható fémlapot a csatlakozókkal, és egy hangerőszabályzó potmétert találhatunk. Egy floppy lemezen mellékelve található némi dokumentáció, egy freeware MOD-player néhány MOD file-lal (hogy ki is tudjuk próbálni). Az összeszerelés teljesen egyértelmű, a NYÁK panelen a két csatlakozósáv a hangerő potméter és a hátsó fémpanel vezetékeihez illeszkedik, a panelen levő jelzés szerint.

A hangerő potméter egy 3,5"-os PC-ház hely műanyag takarólapjára lett szerelve. Ezt a meglévő takarópanel eltávolítása után – annak helyére – könnyen be tudjuk pattintani. A hátsó fémlemezt a PC-házhoz kell csavarozni, mintha egy üres védőlemezt csavaroznánk bele.

Az erősítő rész egy NYÁK panelen kapott helyet, amit egy szabad 8-bites ISA slotba kell bedugnunk. Mivel a kártya az ISA slotból csak a ±12 voltos tápfeszültséget kapja, ezért nem foglal semmilyen címet és IRQ-t, valamint DMA-zni sem kell a működéséhez. Ez alapján gyakorlatilag semmivel sem akadhat össze.

A meglévő hangkártyánk NEM erősített kimenetét (LINE OUT) kell még csatlakoztatni az erősítő bemenetéhez (a kábel megtalálható a csomagban). A kártya gyakorlatilag üzemkész, mindössze 2 db legalább 30 Wattos 8 Ohmos hangszórót kell csatlakoztatni hozzá (2 db RCA csatlakozóval), és máris lehet döngetni kedvenc CD-nket vagy modulunkat.

A panel elhelyezésénél vegyük figyelembe, hogy az IC-k hűtőbordája huzamosabb idejű használat közben jelentősen felmelegedhet, és a mellette levő kártyát melegítheti. Ezért ha lehet, olyan helyre tegyük, ahol tud rendesen hűlni, és nem süt meg semmilyen szomszédos áramkört sem.

A meghallgatás során az erősítő jól vizsgázott. A régről számomra is jól ismert TDA 2020 erősítő IC minősége teljesen megfelel a célnak, hiszen ezzel az áramkörrel több Hifi végerősítő kapcsolás is megjelent a szakújságokban. A teljesítménye meggyőző, rendesen meg lehet vele döngetni a hagszórókat.

A hangminőséget viszont alaposan befolyásolja a kábelek elhelyezése. Mivel a PC belsejében igen erőteljesen kóborolnak mindenféle frekvencián mindenféle jelek, ezért sajnos teljesen zajmentes belső erősítőt nagyon nehéz csinálni. A legegyszerűbb az egyedi beállítás, ami annyit takar, hogy addig rakosgatjuk ide-oda a kábeleket, amíg a legkisebb zajt kapjuk. Pár perc kísérletezés után egészen biztosan sikerülni fog.

A további fejlesztések között szerepel egy hangkártya felismerő program, ami rezidensként lenne a memóriában, és a hangerő-szabályozást potméter nélkül – billentyűparancsokkal – lehetne megoldani vele.

Aki ezzel kapcsolatban bármilyen segítséget tud nyújtani, az bátran keresse Kurilla Sándort.

Végezetül még annyit, hogy ez az ötlet is az igen kézenfekvő dolgok közé tartozik (az ún. miért nem én találtam ki kategória), és jól megvalósítva igen hasznos és kényelmes megoldást nyújthat az erre igényt tartóknak – főként igen kedvező árfekvése miatt.

SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a anyagot Kurilla Sándor <KSSK> biztosította.

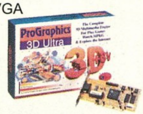
1192 Budapest,
Zboró köz 12.
Tel: 282-4778
06-30-518-682

PixelView
Visual Media

- **PV TVpro**
  64 bit PCI VGA 4MB SGRAM!!!
  max. felb.: 1600x1200
  Philips TV tuner + overlay
  távirányító + teletext (opció)
  video digi + capture
  hardver MPEG, D3D, DirectX

- **PV TVplus**
  64 bit PCI VGA 1MB EDO
  max. felb.: 1280x1024
  Philips TV tuner + overlay
  távirányító + teletext (opció)
  video digi + capture
  MPEG + saját audio egység

- **PV VTV**
  64 bit PCI VGA 1MB EDO
  VGA - TV konverter
  egyidejű VGA és TV display



- **ProGraphics 3D**
  Cirrus 5464 Laguna 3D VGA
  4MB RAMBUS RAM
  max. felb.: 1600x1200
  hardver MPEG

WIN COMPUTER

1067 Budapest
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax.: 117-2834

http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

sPéCi computer Kft.

1106 Budapest, Gépmadár u. 13. Tel./fax: 261-0573

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- ACORP alaplapok
- Intel, AMD, Cyrix processzorok
- Seagate, IBM, Fujitsu, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

Canon BJC-240 színes tintasugaras nyomtató	29.900,-
S3 Virge 3D 2 MB RAM	7.300,-
14" Raffles LR-NI színes monitor	29.900,-
Pentium VX alaplap	13.600,-
SB komp. hangkártya 16bit	3.500,-
AMD Pentium 75 MHz CPU	4,990,-
Komplett számítógép színes SVGA monitorral	98.900,-tól

Gépbővítést, átalakítást vállalunk, akár azonnalra is.
CD írás alapanyaggal együtt 2.000,- Ft.
Használt alkatrészeit beszámítjuk, ha nálunk újat vásárol.

E-mail: speci@mail.elender.hu
Honlap: www.iridium.hu/speci
Árlista: faxbank 180-8611/2120#

Az áraink a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák, beszerzéstől függően változhatnak!

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

UNOD A BARÁTNŐDET?
MAGÁNÜGY!

TERHEDRE VAN A GYERMEKED?
HÍVD A GYERMEKMENTESÍTŐ SZOLGÁLATOT!

LASSÚ A GÉPED?
UNOD A RÉGIT, KICSERÉLNÉD?
SOK FELESLEGES PÉNZED VAN?
SZUPER GÉPET AKARSZ?

HÍVD

OLD MAN

CEGÉT VAGY ÍRJ
oldman@mail.elender.hu
www.fmkt.hu/hardwerem.htm

HARDWEREM-96 KFT.
Budapest, VI. Csengery u. 55
Tel.: 3326-841
06-20-244-647

Nyitvatartás: Hétfő - Csütörtök 10-18h
Péntek 10-17h

JAVÍTÁS, BŐVÍTÉS, ÁTALAKÍTÁS!
RÉGI ALKATRÉSZEK BESZÁMÍTÁSA!

TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING - TUNING

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

Atlantis Entertainment

Hardware, Software, Netgame

1078 Budapest, Nefelejcs u. 51. Tel.: 06-20 277-705

E-mail: atlantis3d@hotmail.com

- A legmagasabb igényeket is kielégítő, multimédiás PC-k összeállítása kívánság szerint
- Micronics alaplapok, STB, Orchid grafikus kártyák
- ViewSonic, Eizo monitorok teljes kínálata
- A legújabb PC, Mac játék- és felhasználói programok nagy választékban
- THX, Dolby Surround térhatású házimozi rendszerek
- 3D-s VR alkalmazások, multimédiás kiegészítők
- Rendelésre képlemezek (Laserdisc, DVD) beszerzése
- Számítógép-hálózatok tervezése és kiépítése
- Klubtagoknak 5-10% kedvezmény
- Speciális műholdvevő rendszerek (D2-Mac EuroCrypt, digitális, automatikus antennapozícionálás)
- Kérésre ingyenes árlistát, tájékoztatót küldünk
- Bizományi értékesítés, vidékre csomagküldő szolgálat
- Hálózati játék lehetőség üzletünkben (Orchid 3D-s kártyákkal felszerelt Pentium PC-ken)

3 koponya	9.990,-
Archimedian Dynasty	11.990,-
Broken Sword	9.990,-
C&C Covert Ops.	4.790,-
C&C for Win'95	9.690,-
Civilization II	10.990,-
CIVNet	4.990,-
Death Rally	9.990,-
Descent 2 3Dfx	9.990,-
Destruction Derby 2	11.990,-
Diablo	11.990,-
DiscWorld II	11.990,-
EarthSiege 2	8.790,-
EF2000 TATCOM 3Dfx	5.990,-
F22	10.990,-
FIFA '97	11.990,-
F1 GP2	9.990,-
Gabriel Knight II	9.990,-
Gene Wars	10.990,-
Hardline	9.990,-
HyperBlade 3Dfx	9.990,-
Imperium Galactica	11.990,-
MDK 3Dfx	11.990,-
Nascar 2	11.990,-
NBA Live '97	12.990,-
NHL Hockey '97	10.990,-
Pandora Directive	9.990,-
Psygnosis F1 GP 3Dfx	11.990,-
Quake 3Dfx	9.990,-
Quake Mission Pack 1 3Dfx	7.990,-
Quake Mission Pack 2 3Dfx	7.990,-
Rally Championship	7.990,-
Red Alert CounterStrike	4.990,-
Scorched Planet 3Dfx	7.190,-
Settlers II	9.990,-
Settlers II Mission Disk	4.490,-
Silent Thunder	9.990,-
Storm	9.990,-
Swiv3D 3Dfx	10.990,-
Syndicate Wars	10.990,-
Terminator SkyNet	5.990,-
Tomb Raider 3Dfx	10.990,-
Toshinden 3Dfx	10.990,-
Tunnel B1	9.990,-

MICRONICS · STB Systems, Inc. · ViewSonic · EIZO · LUCASFILM THX HOME CINEMA

TERROR OF BDB

Ismét egy újabb magyar kalandjátékot szeretnék a figyelmetekbe ajánlani, bár a program hasonlatossága a Revenge on... sorozathoz igen szembeötlő (gondolom nem véletlenül), azért nem olyan rossz „utánzat". Ha kedveled a stílust, akkor biztos kellemes percekben lesz részed.

A PROGRAM FŐBB MENÜPONTJAI

- Megtámadom
- Megszólítom
- Továbbmegyek
- Tárgyhasználat
- Helyi menü
- Egyéb
- mexxxxx (cenzúrázva)

A KEZDET

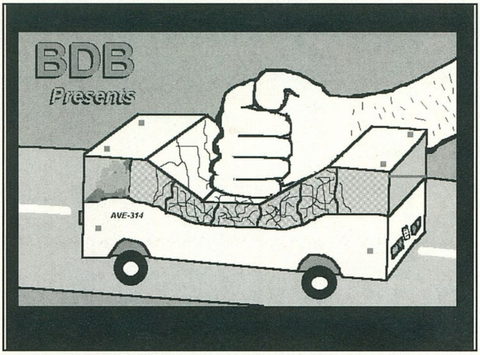
Belépve az áruházba rögtön látszik, hogy javában folyik a készülődés a karácsonyi ünnepekre. Az áruház tetején integet egy nagy mű-mikulás. Ennél csúnyább mikulást még életedben nem láttál. Szívedet jeges félelem szorítja el minden egyes alkalommal amikor rápillantasz. A földszinten egy kisgyerek ül és úgy néz ki, nem találja a szüleit. Bóklászik még ott egy néni is, aki látszólag vásárolgat de lehet, hogy csak a cipőjét koptatja... Valahogy így kezdődik a játék, bár nekem kissé homályosnak tűnik a dolog, de az biztos, hogy a mű-mikulás körül forog a történet.

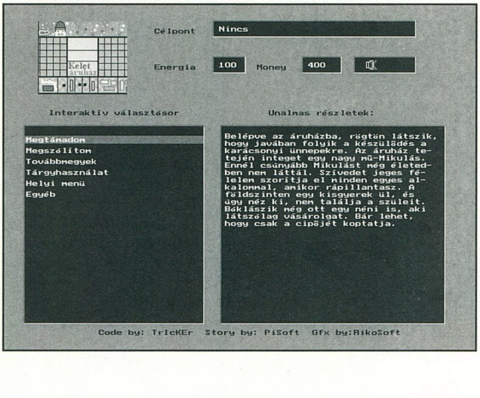
Negatívum: bélyeg méretű kép, viszonylag kevés humor, nehézkes kezelés.

Pozitívum: magyar nyelv, kis méret.

Hardverigénye minimum AT286-os VGA monitorral, és legalább 1 MB memóriával. Ha megtetszett a játék, akkor az alábbi címen lehet „noszogatni" a szerzőt egy végleges verzióért.

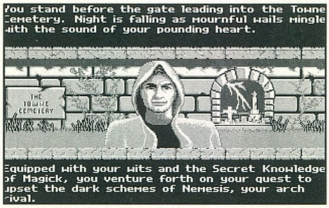
Kovács Roland
4400 Nyíregyháza,
Budai N.A. út 32.



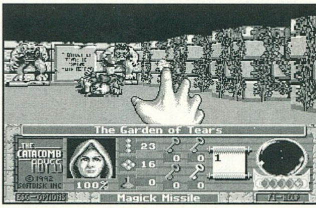


THE CATACOMB ABYSS 3D-ADVENTURE

A Catacomb egy tipikusan Doom-os játék, ámbár jóllehet még igencsak a kezdeti időkből való. A program külön érdekessége az EGA-s kép valamint az, hogy az alkotók többé-kevesebb sikerrel de RPG-s elemeket is igyekeztek becsempészni a játék menetébe. Már az első pálya is egy temetőben kezdődik, majd a további szintek is hasonlóan misztikus helyeken játszódnak. Az ellenségek démoni alakok vagy állatok, amik ellen mindenféle varázslatos fegyvert kell használnunk pl. Magick Missile (CTRL).



Akárcsak a többi hasonló stílusú játékokban itt is az a cél, hogy megkeressük az adott szint kijáratát.



De nem elég csak egyszerűen megkeresni az ajtót, mert ahhoz hogy ki is tudjuk nyitni, nálunk kell lennie mind a négy kulcsnak. A kulcsokat a szerzők jól eldugták és többnyire rejtett ajtók vagy falak mögött találhatunk rájuk. Térkép funkciója nincs a játéknak, ezért nem árt a jó memória, egyébként egyszerű, pár óra alatt végigjátszható közepes színvonalú játék.

KEZELÉS

F1 Help
F2 Sound (PC Speaker, AdLib)
F3 Save
F4 Load
ESC menü

Minimális konfiguráció AT 286, 1MB RAM, EGA, Ad Lib, SB.

Softdisk Publishing
PO Box 30008
Shreveport, LA
71130-0008

MORE .OR. LESS

A United Force nevű magyar csapat gondozásában megjelent logikai játékról van szó. Bár mint Gabriel elmondta a program előélete nem éppen nevezhető szokványosnak, ugyanis vizsgamunkaként látott napvilágot, ami persze nem egy kirívó dolog, de mindenesetre szokatlan. (Egyébként írtak már Amigára is vizsgaprogramot.)

A játék típusa ismert (lásd BlueAngel-69, Penthouse Hot Number), tulajdonképpen arról van szó, hogy egy 10x10-es felosztású táblán a piros és zöld számokat véletlenszerűen összekeveri a gép, majd a két játékos felváltva választ számokat a tábláról. A zöld szám húzásánál pozitív, a piros szám választásánál pedig negatív irányba változik a pontszámunk, és természetesen az nyer, akinek a játék végén több pontja (akár negatív irányba is) gyűlt össze. A dolog azért nem ilyen egyszerű, mert a számok kiválasztása úgy történik, hogy az egyik játékos csak vízszintesen, a másik pedig csak függőlegesen tud mozogni (minden egyes játszma után felcserélődik a mozgási lehetőség). Ezzel a behatárolt mozgással befolyásolni tudjuk az ellenfél lépéseit is, hisz ki az az őrült aki piros 11-est húz amikor ott a plusz zöld szám, hacsak 2-3-4 lépéssel előre tudunk kombinálni. A nyertes játszmák után jutalmul szebbnél szebb 3D raytracing képekben gyönyörködhetnünk. Akinek pedig esetleg túl könnyű vagy netán túlságosan is nehéz a játék, a kezdésnél többféleképpen beállíthatja a programot, ellenfél (humán, CPU), a játék típusát (idő limit nélkül, időre), CPU level (easy, medium, hard) stb.

Min. konfiguráció AT 386, SVGA (Vesa Bios Extension 1.2+), 4 MB RAM, Gravis UltraSound (és vajon hogy lehet képet lopni belőle ?)

Code - Tiger
Graphics - Gabriel
Musics - Sly Spy

ANNIHILATOR TANK V1.0

Az A.T. egy nagyon eredeti felfogású 3D-s tankos-lövöldözős shareware játék, amit némi túlzással akár szimulátornak is nevezhetnénk. A

tank küldetései (mert itt ezekről van szó) abból állnak, hogy meg kell semmisíteni a „csatatereken" fellelhető összes ellenséget. Ezek természetesen többnyire tankok, de ugyanakkor lehetnek még szállító járművek és ellenséges erődökön található lövegtornyok is. A hadszínterek nem túl nagyok, mondhatnám azt is, hogy picik, persze ez csak felfogás kérdése. Mindenestre méretük az adott célnak pont megfelelnek.

A játékban a taktika, stratégia, célzó képesség és a reflex számít. Főleg taktikailag kell észnél lennünk, mert különben még az első szinten sem jutunk át... és pont ez az ami egyben élvezetessé is teszi a játékot. Kihívás, a játékra való késztetés! Mert a legtöbb esetben épphogy csak nem jutunk át a következő szintre, éppen csak 1-2 lövés kellene a győzelemhez. Persze többszöri nekifutás után az ember előbb utóbb rájön a helyes stratégiára, ami egyébként nem olyan nagy dolog, mert akárhányszor újra kezdhető az adott szint, s a pályák végén ki is menthető az adott állás. A shareware verzió „csak" tíz pályás, ebből kilencet sikerült kisebb-nagyobb nehézségek árán teljesítenem, csak az a fránya tizedik...

KEZELÉS:

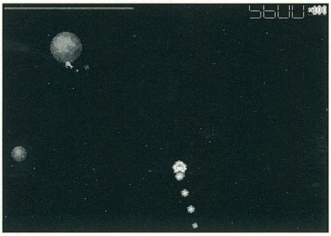
F5 F6 - panel ki/be
+ - - zoom
F2 - 3D-s nézet
F3 - felülnézet
< > - nézőpont forgatás
m - nézőpont középen
space - tűz
P - képlopó „screen.pcx"

TIPPEK

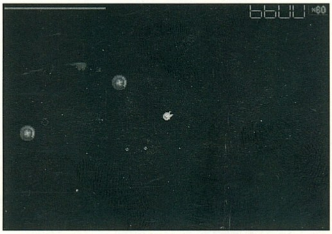
Soha ne álljunk olyan lőállásba, hogy egyszerre több tank is tudjon tüzelni ránk. Lehetőleg egyesével végezzünk az ellenfelekkel. Konvojoknál furakodjunk be az oszlop közepébe, tartsuk fel a menetet és ebből a pozícióból lőjünk. Távoli célpont megközelítésénél cikázva haladjunk. Lövegtornyoknál amilyen gyorsan csak tudunk menjünk a torony közvetlen közelébe, mert ezek lefelé nem tudnak lőni. Figyeljük a "targets"

OBLITERATOR (V0.0 ALPHA)

Fura egy játék ez az Obliterator, már hónapok óta itt hever a vincseszteremen és ahányszor csak



elindítom, öt perc múlva ki is lépek belőle. Valahogy soha nem éreztem meg a játék hangulatát, ráadásul 1-2 percen belül meg is halok, szóval nem az én játékom (?). De! A héten közel 1 órát játszottam vele méghozzá 1 élettel, és a kezdeti nagyon sovány 10-20000 pontok után már csak milliókban számoltam.



A program, mint minden bizonnyal a mellékelt képekből is látszik (vagy éppen nem) nem túl látványos, a tördelő nagy örömére :)). Ez van. Sajnos nincsenek a programban nagyobb objektek, és csak a sok apró, de kiszámíthatatlanul és mindenfelé repkedő tárgyakat, űrhajókat látunk mindenfele, amiket termesztésen ki kell lőnünk. Minél többet annál jobb, mert a játék pontra megy.

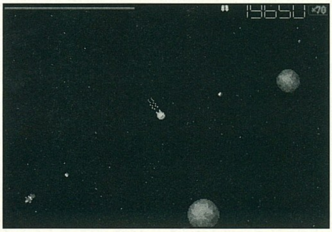
Felszedhető fegyverek .

3-way, laser, flametoaster, plasma, forcebolt, második fegyverként (Secondary weapons) pedig a missiles, magnoblast, shield, zuprthruzt jöhetnek számításba. Egyes fegyverek igen látványos és hatásos rombolást tudnak végbe vinni, de sajnos nagyon hamar kimerülnek és lehet újabb fegyver után nézni. Az űrhajó irányítása nem könnyű de nem is nehéz, egyszerűen csak gyakorlás kérdése az egész, volt már rosszabb is.

KEZELÉSE

CTRL - tűz (első fegyver)
ALT - tűz (második fegyver)
P - pause

PÁR COMMAND LINE OPCIÓ



s+ hang be
s- hang ki
m+ zene be
m- zene ki
p<path> modul path
help

Minimum 486DX2-66, 2MB RAM, mouse, SB.

Serverbuburs

FIGYELEM !!!!
Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ!
Ezért arra kérünk, küldjél (írjál) sajátkészítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára.
Lehetőleg mellékelj hozzá egy nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e!

Serverbubus

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 97/3 2 CD!	1295 Ft
☐	CD GURU 97/2	850Ft
☐	CD GURU 97/I	800 Ft
☐	CD GURU 96/6,4 /db	750 Ft
☐	ECTS CD	550 Ft
☐	PATCH - DRIVER - CHEAT CD	1490 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!
A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

CD ÍRÁS

PC-re és Amigára
Minőségi alapanyagra.

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.
Winchester bérlés

Ezen kívül:

- AUDIO CD készítése

- Számítógépek javítása, bővítése
- Szaktanácsadás
- Írható CD - R lemezek árusítása

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

GAMELAND

PC CD-ROM KLUB AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1021 BUDAPEST, BAROSS U. 55. TEL.: 284-1471, 283-0230/36

1 ÉVESEK LETTÜNK !!!

Fantasztikus akciók, kedvezmények!!!
20% kedvezmény a tagsági árából!
Aki a jelszót is tudja, még 5% kedvezményt kap!

A májusban tagságit váltók között 1 db egy éves, és két db. féléves tagságit sorsolunk ki!!!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat!

SPIELER KFT COMPUTER

1094 Bp., Ferenc krt. 39.
Tel./Fax.: 216-4175
1083 Bp., Illés u. 40.
Tel./Fax.: 334-3715

Gyalog van?
Keresse fel körúti üzletünket!!
Új üzletünkben ismeretterjesztő, video, oktató CD-k
Lexikonok, enciklopédiák, szótárak, könyvelőprogramok, sikerfilmek
Alien Trilogy, Dragonheart, Iron Man (8500,- Ft)
FIFA 97, NHL 97 (8980,- Ft)
Imperium Galactica
és örökzöld játékok nagy választékban.
De ehhez hardver is kell!
486-tól Pentium PRO 200 MHz-ig PC-k a kívánsága szerinti összeállításban, 72 órán belül, 2 év garanciával!!

399.- CD írás

EZ Computer Kft.
Tel.: 186-2929, 06 (20) 39-31-32, 06 (30) 52-29-29

- Audio CD készítés
  DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is),
  DAT és CD esetén **nem újradigitalizálással!**
  Sampler lemez készítés
  CD cimkézés
- Adatarchiválás - CD írás
  PC és Machintosh rendszeren
  Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
  DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés
  500 Ft/nap + letét
- Írható CD lemez árusítás
- Számítógépek és részegységek rendelésre

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Chip

CHIP Kft.
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Nyugati Átjáró Üzletház
Tel./fax: 111-7634

HÍRADÁSTECHNIKA

Akció!

Számítástechnikai és híradástechnikai alkatrészek, kiegészítő egységek, valamint
CD-írás
rövid határidővel, kiváló minőségben
Lemezzel: 1800,-
Hozott lemezre: 700,-
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák

CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás CD-írás

PC-Akció

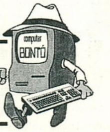
Páratlan áron vásárolhat tőlünk:

- Multimédiás, Pentiumos, MMX-es rendszereket (akár 200 MHz-ig)
- **Flash 6000, 128 bites 2MB MD RAM videokártya 18.240+ÁFA** (igényeseknek WIN95, 3D Studio, DTP, ...)
- Színes nyomtatót, video CD-ket
- Multimédia kiegészítőket (CD-k, hangkártyák, stb.)
- **Átépítés Pentiumra kedvező áron (akár 48 órán belül is)**

És még sok mást kedvező áron!

PC-Centrum Budapest, I. ker. Széna tér 7. III. 1. A Burger King mellett Tel.: 213-9456 Nyitva: 9h-19h-ig!!!	Mikroszervíz Kft. IV. ker. Templom u. 7. Tel.: 370-4040 06-30 339-111	ROLL COMPUTER III. ker. Szőlő u. 37. Tel.: 188-7573, 0620-347-544 Nyitva: H-CS.:9-17 P.:9-15

4M



COMPUTERBONTÓ

„4M" Műszaki és Kereskedelmi Kft.
Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele.
Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása.
Használt, működő fénymásolók és computerek.

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u. 32.
Tel.: 267-9560

Nyitva:
Hétfő - péntek: 10-18
Szombat: 9-13

CYBER WORLD

PC CD-ROM SHOP
Huber Center Labirintus Üzletház
Bp. VII. Erzsébet krt. 37.(az udvarban)
Nyitva: H-P: 10-18; SZ: 9-14
Telefon: 351-6419

- Nálunk NEM kell tagsági a CD-ROM otthoni KIPRÓBÁLÁSÁHOZ! és CSAK a bruttó ár 10 %-a hetente!!! (A havi díj a bruttó ár 30%-a)
- De ha mégis van tagságid, akkor a CD-ROM otthoni kipróbálása csak a bruttó ár 7.5 %-a és nem kell a CD-ROM-ot sem kifizetni (Havi díj 22.5 %)
- És ha vásárolsz, akkor minimum 10, maximum 50% kedvezményt kapsz.
- Ha nem indul, vagy nem fut a megvásárolt progi, mi ingyen installáljuk!
- Ha megadod a címed, havonta Hírlevél + Árlista !!!
- VADONATÚJ SZOLGÁLTATÁSUNK:
  CD-ROM BIZOMÁNYI
- Ne feledjétek: új CD-ROM lemezek továbbra is hatalmas választékban,
  mindig a LEGJOBB ÁRAKON kaphatók !!!!!

TICOM SOFTWARE

CÍM:Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20 345-559

KLUBTAGOK KEDVEZMÉNYEI:
- Minden program árából 10% kedvezmény
-A program értékének 10%-áért HAZAVIHETED KIPRÓBÁLNI
-HASZNÁLT, MEGÚNT CD-KET BIZOMÁNYBA ÁTVESZEK

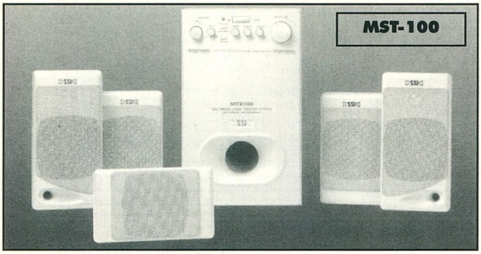
SSI MTS-100

Multimedia Home Theater System

SSI TÉRHATÁSÚ HANGRENDSZER

Az MTS-100 lehetővé teszi, hogy bármilyen stereo programot szolgáltassa a vásárlóknak a lehető legkedvezőbb áron.

Az MTS-100 használható bármilyen stereo hangforrással : Video-játékok, DSS, TV-PC, CD-ROM, DVD-ROM...



izgalmas, otthon élvezhető, térhatású élménnyé tegyünk.

Az MTS-100 teljes rendszere tartalmazza a mélyhangszóróba épített Dolby Pro Logic dekódert 5 erősítővel, 2 video vezérelt hangfalat elől, 2 hangfalat hátul, egy video vezérelt közép hangfalat, plussz az összes kábelt. Semmilyen eszközre nincs szükség, hogy a rendszert percek alatt üzembe helyezzük.

Az SSI Products, Inc. amerikai cég a térhatású hangrendszerek úttörő megalkotója.

1982-ben elsőként mutatott be Dolby surround sound technológiájú terméket.

1995-ben szintén elsőként szabadalmaztatott Surround Sound dekódert fejlesztett ki multimédia PC-khez.

Az SSI alkotta meg a rendszert, amely mint Home Theater (Házi Színház) vált ismertté.

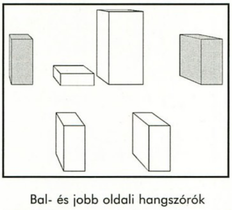
Az azóta eltelt évek alatt az SSI mérnökei tökéletesítették a technológiát és lehetővé tették a Surround processzor egybeépítését audio termékekbe.

Ezen tapasztalat és szakértelem teszi lehetővé, hogy az SSI Europe Ltd. a legújabb technológiát

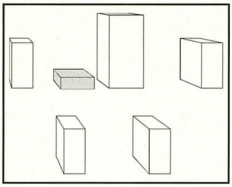
HOGYAN MŰKÖDIK A DOLBY PRO LOGIC SURROUND SOUND?

A térhatású hangzást a filmek számára egy speciális hangstúdióban készítik a szakemberek. A hangot a felvétel során részekre (track) bontják. A hang reprodukálásakor ezen track-eket a Dolby Pro Logic dekódolja 4 hangcsatornára bontással. Mindegyik sáv speciális megoldással egy-egy hangszóróhoz van rendelve. Az SSI egy speciális ötödik csatornát is biztosít a basszus számára.

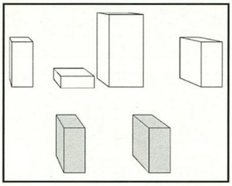
Itt láthatóak a működés sematikus ábrái:



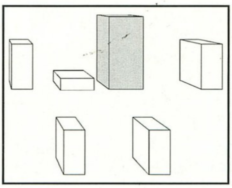
Bal- és jobb oldali hangszórók irányítják a hangot bal, jobb, és középirányban.



A középhangszóró állandó szinkronban tartja a hangot és a beszédet a képernyővel.



A hátsó hangszórók irányítják a hangot mélységben elölről-hátra és vissza.

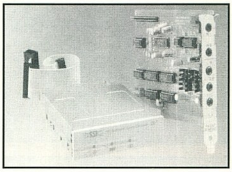


A mélynyomó megteremti egy földrengés vagy robbanás mély morajlását.

A TELJES RENDSZER TARTALMAZ

- Szobarengető mélynyomó hangfal
- Beépített Dolby Pro Logic Dekóder és 5 db MT 100 erősítő
- 2 db Első (Bal és Jobb) Video Hangfal MTF-10
- Video Középcsatorna Hangfal MTC-10
- 2 db Hátsó Térhatás Hangfal MTR-10,-20
- Stereo Audio Bemenet Kábel
- Ready-to-Plug Hangszóró Kábelek

Szintén térhatású hangzást eredményez az 525D surround sound dekóderkártya használata.



The ultimate 3D sound for 3D games

MINIMUM SZÜKSÉGLET

- min. IBM 386
- egy 3.5" vagy 5.25" hely a kártyának
- stero hangkimenet (hangkártya)
- Windows 3.0 - Windows 95
- ISA bus slot
- 2 MB hely a HDD-n
- EGA, VGA, SVGA vagy bármilyen Windows kompatibilis monitor

Mindenkit szeretettel várunk az IFABO '97 kiállításon az „A" pavilon 212/C standján, ahol a termékek személyesen is megtekinthetőek.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a anyagot a Citiprint Kft. biztosította.

1066 Budapest, Ó utca 46. Tel: 111-2266

DUALKOMP '97!!

Óriási választék,

a legújabb játékok
a legkedvezőbb árak!

NYITÁSI AKCIÓ!

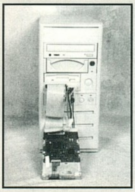
TAGSÁGI CSAK 3.000 Ft

(ÁFÁ-val)

Az ár 10 %-áért kipróbálhatod a CD-t.
Törzstagoknak további kedvezmények.

TEL: 06-30 343-369, 06-30 548-834
Címünk: XIX. ker. Eötvös u. 3.
(A Kossuth térnél az üzletközpont végén)

Nyitvatartás:
Hétfő, Szerda, Csütörtök, Péntek: 13-19
Kedd: 14-19
Szombat: 10-16



KÜLSŐ HDD CSATOLÓ!

Egyszerű és gyors megoldás ideiglenes AT BUS-os egységek csatlakoztatására.

ÁRA a kábelkészlettel együtt **CSAK 1.600 Ft.**

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat: 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391

PROFESSZIONÁLIS MULTIMÉDIÁS TERMÉKEK A TRANS-AM-TŐL!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 oem
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 rádiós
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 CSP

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound oem
Gravis Ultra Sound ACE
Gravis Ultra Sound Pro II PNP

CD DRIVE-K: - 6x-os, 8x-os, 10x-es, külső és belső, SCSI és IDE, nagy választék

HANGFALAK: 7, 12, 25, 40, 80, 120, 150, 240W-os aktív hangfalak

CD ÍRÁS
800,- +ÁFA-tól

anyagár nélkül! Megbízható anyagra, rövid határidővel, garanciával!
Hanganyag CD-re írásnál a digitalizálási költség 40,- Ft/perc.
(Hordozó lehet audiokazetta és DAT kazetta is.)

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2x25W aktív hangfal + táp	3.200,-
2x120W aktív hangfal + táp	5.840,-
MWAVE 28800 FaxModem+ hangkártya + üzenetrögzítő	17.920,-
33600 Fax-Modem External	16.800,-
33600 Fax-Modem Internal	15.600,-
VIDEO-STREAMER (3GB anyag fér egy 180 perces videókazira)	11.920,-
Sound Blaster 16 rádiós	12.200,-
Sound Blaster 16 Creative IDE	9.920,-
Gravis Ultrasound 16 oem	10.920,-
6x-os sebességű Mitsumi CD drive	14.400,-
S3 Trio 64 V+ 1 MB PCI SVGA kártya	5.600,-
17" ProView SVGA Monitor	77.600,-
1.3 GB Seagate IDE Winchester	30.560,-
1.7 GB Seagate IDE Winchester	33.980,-
Pentium 133 Intel CPU	24.160,-

http://www.oditech.hu/transam/

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471# Tone üzemmódban!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

ROYALCOMP®

SZÁMÍTÁSTECHNIKA - BIZTONSÁGTECHNIKA

1085 Budapest, József krt. 22-24. Tel/Fax: 210-1062, 210-3712

WEB: HTTP://WWW.ROYALCOMP.HU

hardver E-mail: royal@royalcomp.hu szoftver E-mail: bviktor@royalcomp.hu

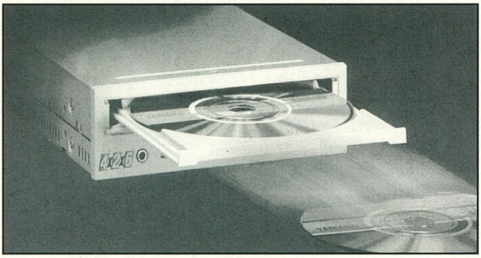
HOTLINE: Számítástechnika: 06 (20) 377-155 Biztonságtechnika: 06 (20) 377-166 Szoftver: 06 (20) 377-167

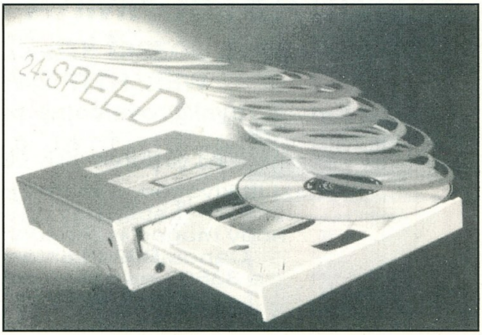
Ha ezt itt kivágod, a mamit jól megvágod, a manit kiperkálod,
kapsz egy olyat, és egy akkorát...
...hogy magad is megdöbbensz, milyen olcsó nálunk a
Canon BJ240 tintasugaras színes nyomtató,
a 33600-as sebességű modem 2 hét Internettel
vagy akár a 14"-os digitális monitor.
E szelvény kivágásával tehát nemcsak mindannyiunk kedvencét teszed tönkre
(igen... a körömollóra gondoltunk), hanem az itt felsorolt termékeket
is jelentős árkedvezménnyel viheted haza. (De ha nem za viszed, az se baj.)

Az e havi hírek nagy része a nemrégiben megrendezett Cebit kiállításról érkezett. Köszönet Viktornak és Győrfi Péternek a hozott anyagokért.

DVD, CD-RW ÉS CD-ROM TECHNIKA

A Toshiba mellett a többi nagy gyártó, mint Hitachi, Pioneer és Sony is elkezdte a DVD-drive-ok sorozatgyártását, valamint a Goldstar és a Mitsumi is hamarosan követik őket. A Sony továbbment mint konkurensei, ugyanis kihozta a DDU 100E nevet viselő modelljét, mely a DVD lemezek olvasása mellett maga írta CD-R lemezek olvasására is képes. Ezt pedig két lézerdióda párhuzamos használatával érik el. A Hitachi-nál is készen van egy, ezt a technikát alkalmazó drive, mely az év közepén váltja fel a nemrég bemutatott GD-1000 típust. Jelenleg szimpla sebességű drive-ok kaphatók, de nemsokára kijönnek a többszörös sebességűek is. A Pioneer viszont már kihozott egy 3.95 Gigás DVD-R írót is. A DVD-ROM-okhoz jelenleg többnyire a Quadrant cég Cinemaster nevű kártyáját ajánlják MPEG-2 formátumú videó dekódolására. Több alkalommal is írtunk már az újraírható CD-szabványról, de most végre megérkeztek az első ilyen termékek. A sort a Yamaha CD Expert-tel (CRW4001) kezdem, mely többféle üzemmódban képes működni. Használhatjuk sima 4-szeres sebességű CD-íróként, kétszeres sebességgel képes újraírható CD-t írni, és 6-szoros sebességgel tud olvasni normál CD-ROM-ot. Ugyanide tartozó hír, hogy a média-gyártók, így a Philips is, elkezdték a 650 MB kapacitású CD-RW lemezek gyártását. A CD-ROM gyártók a Cebit-en is folytatták a leggyorsabb CD-ROM drive címért folytatott versenyüket, melyen jelenleg a Panasonic vezet a CR-585 nevet viselő, 24-szeres sebességű drive-jával. E rekord teljesítmény eléréséhez szükséges volt az eddig csak winchesterekben használt CAV technológia, mely az adatátvitelt képes optimalizálni, és ennek révén képes a drive elérni a max. 3600 KByte/sec adatátvitelt, és a 85 ms körüli elérési időt.





YAMAHA MU-10

A Yamaha új XG-s hangkártyáiról (DB-50 XG és SW-60) már írtunk egy korábbi számban, azonban nemrég elkészült belőle a külső hangmodul változat is MU-10 néven. Ez mindazt tudja mint az előbb említett két PC-s hangkártya, de természetesen kapcsolható MAC-hez és Amiga-hoz is. A modul soros porton, vagy midi kábellel csatlakoztatható a géphez.

A hanggenerátor az AWM2-es, mely 32 polifonikus, 16 multitimbrális és XG, illetve TG300-B üzemmódban képes működni. Az MU 10 is rendelkezik 2 audio bemenettel, melyeket a szintetizált hangokkal egyetemben real time tud effektezni 44 féle effekt egyikével. A modul 676 hangot és 21 dobkészletet tartalmaz, melyek alapbeállításait a felhasználó elég rugalmasan tudja módosítani.

VIDEOLOGIC GRAFIXSTAR 550- LAGUNA3D CONTROLLER

A kártya a Cirrus Logic új GD5464 Laguna3D processzorát használja. A GrafixStar 550 is az egyik első 2D/3D grafikus gyorsító, mely a szupergyors Rambus (RDRAM) technológiát használja. A kártyából 2 és 4 megás változat lesz, és az áprilisban megjelenő 4 megás változat árát 100 dollár alatt ígérik. A kártya maximum 1600x1200 felbontásra és 150 MHz maximális képfrissítésre képes. A 2D/3D gyorsítás mellett természetesen tudni fog gyorsított videolejátszást is, melynek kihasználásához megfelelő multimédia lejátszó programokat is adnak a kártyához. A jó 3D teljesítményről az optimalizált GrafixMax Win95 driver és Direct3D driver, valamint a Laguna 3D chip-be épített TextureJet™ textúra-kezelő rendszer gondoskodik.

MICROSOFT MEMPHIS AVAGY WINDOWS 97

A Microsoft új desktop operációs rendszerének végeleges változatát év végére ígéri, de már a sokadik beta készült el belőle. Mik lesznek az újdonságok? Az Internet Explorer 4.0 felülete lesz a rendszer felhasználói felületének alapja. Sokkal többféle perifériát fog támogatni: USB-t, Digital Video Disc-et, az IEEE-1394 Firewire szabványt és lehetővé teszi többek között több grafikus kártya egyidejű működését egy gépben. Az egy korábbi számban a TX-chipkészlet bemutatásakor leírt ACPI és On-Now szabványok szintén belekerülnek a Windows 97-be. A FAT-32 révén pedig 2 Gigás winchestereket is tud kezelni, és a FAT-32-ben használt kisebb cluster-méret miatt mintegy 20 százalékkal nagyobb hely marad a winchesteren sok apró file tárolása esetén.

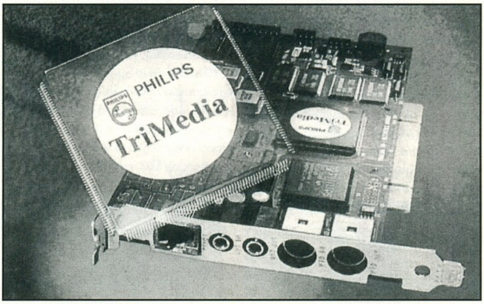
PROCESSZOR-HÍREK

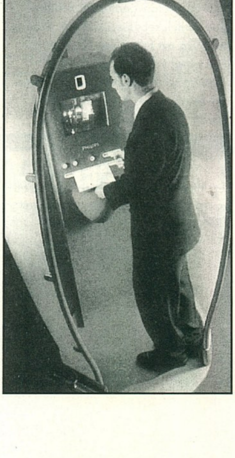
A kiállításon mindenütt ki volt írva, hogy a gépekben már az Intel új Pentium II processzora működött, de megnézni nem lehetett. Amit nagy felhajtás övezett, az az AMD K6 volt, mely szintén támogatja az MMX utasításkészletet, viszont nem kártyán rakható be a gépbe, hanem normál, Socket 7 foglalatba helyezhető. A gyártó AMD állítása szerint a K6 gyorsabb, mint egy 233 MHz-es Pentium II-es és azóta tudomásom szerint már kapható is kinn a 166 és 200 MHz-es változat, melyet később 233 és 300 MHz-es és notebook változatok követnek még ebben az évben. Az AMD processzora nem csak teljesítményben, hanem árban is igen versenyképes:

a 166 MHz-es változat ára 250 dollár, míg a 200 MHz-es változat ára 350 dollár körül van (ami egy 166 MHz-es Intel Pentium árának felel meg). Az Intel ellenoffenzívát nyitott-pert indított az MMX jelölés használati jogáért az AMD ellen, de elvesztette a pert, mert azt public domain-nek nyilvánították.A Cyrix szintén kihozta MMX-es versenyzőjét, az M2-t, de erről még viszonylag keveset lehet tudni. Az Intel újdonságai közé az MMX-es Pentium overdrive processzorok tartoznak, melyek 125, 150 és 166 MHz-es változatban kaphatók.

PHILIPS TRIMEDIA ÉS A TALISMAN

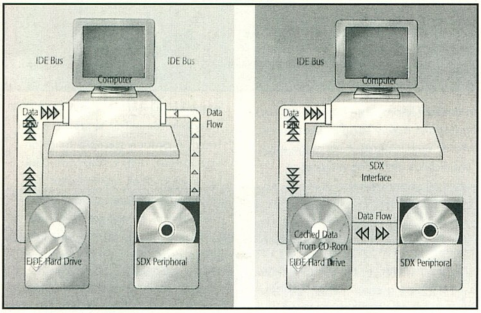
A Philips új „csoda processzora" a TriMedia, egy programozható speciális processzor (Média-processzor), melybe megfelelő software-t feltöltve sokféle feladatot képes ellátni. A jelenlegi 100 MHz-es változata másodpercenként 4 milliárd műveletet képes végrehajtani, és támogatja a Very Long Instruction Words architektúrát, mely révén egy órajelciklus alatt több művelet egyidejű végrehajtására is képes. Az imént leírtak alapján érthető, hogy mintegy 25-ször jobb, mint a jelenlegi 3D megoldások, és minden fontosabb audio- és video- formátumot tud kezelni. Akár MPEG videó dekódolásáról, vagy telefonvonalon keresztül érkező videojelek feldolgozásáról van szó, a TriMedia mindezen feladatokat valós időben és a CPU leterhelése nélkül tudja végrehajtani. Nem véletlen, hogy várhatóan a PC-k mellett videotelefonokban, televízió-készülékekben, DVD-lejátszókban és nagyobb teljesítményű változata DVD videorekorderekben is szerepet kap majd. A címben szereplő Talisman egy kódnév, mely a Microsoft által tervezett jövőbeli multimédiás számítógép-koncepciót takarja, melyről csak az első híresztelések keringtek a Cebit-en, és remélhetőleg hamarosan már többet tudunk majd róla. A Talisman, optimalizált algoritmusok használatával többek között a 25-szörösére gyorsítja a 3D-megjelenítést, és megvalósít minden fontosabb multimédiás funkciót, mint digitális video, digitális térhatású hang, videotelefon, DVD, stb...





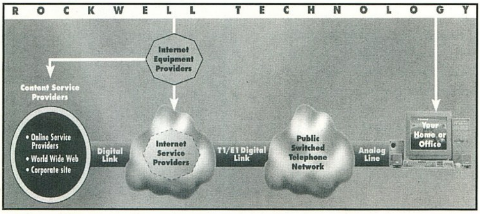
WINCHESTER-TECHNOLÓGIA

Az IDE winchesterek terén elég érdekes újításokat vezettek be. Az UltraDMA/33 szabványt egyre több gyártó kezdi támogatni. A rendszer kidolgozója a Quantum a Fireball ST sorozatot hozza ki, mely már támogatja az új szabványt, de emellett természetesen a többi gyártó pl. a Seagate is kihozza a saját UltraDMA/33 szabványú drive-jait A másik új szabvány az SDX (Storage Data Exceleration) nevet kapta, de még nem öltött végleges formát. Ezt CD-ROM-ok és egyéb cserélhető lemezes egységek csatolására dolgozta ki a Western Digital. Eszerint ezen egységeket az EIDE interface helyett közvetlenül egy SDX szabványt támogató winchesterhez kell majd csatlakoztatni egy tízpólusú kábel segítségével, és az automatikusan cache-seli majd őket, ezzel megnövelve teljesítményüket. A rendszer a CD-ROM drive-ot ezek után is EIDE vagy ATAPI CD-ROM egységként fogja felismerni és kezelni. Az SDX szabvány egy automatikus, hardware-es cache-inget valósít meg, melynek az az előnye az eddig használt software-es megoldásokkal szemben, hogy nem használ el értékes PCI-busz- és CPU erőforrásokat. A cache-elés révén a CD-ROM drive adatátviteli sebessége jelentősen növelhető és egyúttal az elérési idő is érezhetően csökken. A Western Digital által jövőben gyártott összes egységbe standard be fogják építeni az SDX szabványt.



56K-S MODEMEK

A Rockwell Technology kidolgozott egy új modem-technikát K56flex néven, mellyel megkerülhető az analóg telefonvonalak 33.6 KBps adatátviteli sebesség-korlátja. Ezen új technika azt feltételezi, hogy a modemes kommunikáció egyik oldalán tisztán digitális kapcsolat van a felhasználó és a telefonhálózat között. Normál esetben a modem mindkét oldalon analóg kapcsolatot feltételez, ezért a jeleket digitális formából analóggá konvertálja, elküldi, majd visszakonvertálják ismét digitális formába. Ezzel szemben a K56flex egy asszimetrikus megoldás, ahol csak a letöltés megy 56KBps sebességgel, míg a gépünk által küldött üzenetek (főleg billentyűzet és mouse-parancsok) a megszokott 33.6 KBps sebességgel áramolnak. Hogy ezen új technika előnyét élvezni tudjuk, ahhoz az internet szolgáltatónknak ezzel kompatibilis 56 KBps technikát kell használnia.



THRUSTMASTER HÍREK

A Thrustmaster több új termékkel is jelentkezik ebben az évben. A Milleneum 3D Inceptor Flight Control System a cég következő generációs kontrollere, a pletykák szerint ez mellett a rajta levő 6 darab gomb és a négyirányú hat-switch szintén programozható, sőt mindezt „on the fly" tehetjük meg.

A cég másik újdonsága az X-Fighter joystick, melyet kimondottan repülőgép-szimulátorokhoz fejlesztettek ki. Egy speciális belső

tartalmazza azt a technikát, amit a Thrustmaster a NASA Space Shuttle szimulátoraiba szállított joystick-jaiban használ. Mikroprocesszor-vezérelt optikai szenzorokat tartalmaz, és egy kilyuggatott kerék helyett egy szürke színátmenetes korongot tapogatnak le a sugarak, ami sokkal precízebb, finomabb léptetést tesz lehetővé. A joystick összes iránya és gombja programozható, és a tengelye körül is forgatható, a Space Shuttle irányítókarjához hasonlóan. A joy teljesen digitális, ami révén gyors és megbízható. A négy irány (tengely)

kerekes megoldás révén, minél jobban egy irányba toljuk a kart, annál erősebb lesz az ellenállása. Ez azért hasznos, mert megnehezíti az elég könnyen mozgatható, precíziós analóg joystick-oknál tapasztalható azon effektus létrejöttét, mikor hirtelen kissé túlhúzzuk a kart és ettől akaratunk ellenére elkezd pörögni a gép. Az X-fighter-t az A-10-esekben használt B-8 stick design alapján tervezték. A joy-on egy nagyméretű trigger mellett három másik gomb és a standard Thrustmaster hat-switch található.

DIAMOND FIRE GL 1000

A profi grafikus alkalmazások, mint CAD, 3D Animáció, stb... megfelelő teljesítményű grafikus kártyát igényelnek. Ilyen igények kielégítésére tervezték a Diamond Fire GL 1000-et, melyen egy Glint Permedia rendering processzor és egy Glint Delta geometria processzor dolgozik együtt. A kártya minden fontosabb 3D szabványt támogat: Open GL (Win95 és NT), Direct 3D és Heidi (3D Studio Max). A gyors renderelést hardware texture-mapping, Double-buffering és Z-buffering teszi lehetővé. A kártyán 220 MHz-es RAMDAC és 8 MByte, gyors SGRAM kapott helyet, így magas képismétlési frekvenciákat képes elérni nagy felbontásokban is. A Fire GL 1000-et külön optimalizálták olyan alkalmazásokra, mint a 3D Studio Max, AutoCAD, Microstation 95, Lightscape, Lightwave 3D.

Charlie

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket május 20-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD
PC CD SHOP

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

Vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis ACE hangkártya 6.500,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

ECOBIT
Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World
PC-CD SHOP

Huber Center
Labirintus Üzletház
VII. ker Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Tel.: 351-6419

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

---

sPeCi computer Kft.

1106 Budapest,
Gépmadár u. 13.
Tel./fax: 261-0573
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

Genius egér

– Komplett számítógép vásárlása esetén **Genius egeret** adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

TICOM SOFTWARE
PC CD-ROM

Budapest,
Nagy Lajos Kir. útja 213
Tel.: 06-20 345-559

15%

– Tagsági vásárlása esetén

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER
GENOA SYSTEMS CORPORATION

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis
ATLANTIS Entertainment

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 40% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

KELE COMPUTER

1173 Budapest,
Pesti út 70.
Tel.: 06-20-468-545

– 20.000 Ft feletti vásárlás esetén 500 Ft kedvezmény

1 kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

Europress termékek

A CD MULTIMÉDIA SZOFTVERHÁZ Kft. 1994. februárjában alakult azzal a céllal, hogy több éves multimédiás és informatikai fejlesztő munka eredményeit felhasználva korszerű oktatástechnikai, információs és ismeretterjesztő szoftvereket készítsen CD-ROM formájában.

A cég már az 1996-os év folyamán hozzáláttott az értékes **külföldi ismeretterjesztő CD-k honosításához és értékesítéséhez.** Ehhez megnyerte az egyik legnagyobb- különösen a multimédiás oktatás területén rendkívül erős- brit szoftverfejlesztő cég, a **EUROPRESS SOFTWARE Ltd.** partneri együttműködését. A közös munka eredményeként már meg is jelentek az első honosított CD-ROM-ok, a Europress világsikerű „KLIK&PLAY" című játékfejlesztő szoftverének magyar nyelvű változata, a **Nyelvlabor** sorozat, és a Europress legújabb sikere, a **Rally**, ez az egyedülállóan hiteles szimulációs játékprogram-szintén magyarul.

KLIK & PLAY

- ha szeretsz a számítógéppel játszani, de az önálló alkotás vágya sem idegen tőled,
- ha érdekel a multimédia,
- ha elég volt az egy kaptafára készült játékokból, amelyeket egy hét alatt megunsz,

megvan a megoldás:

Alkoss játékot önmagadnak, a világhírű Klik&Play program segítségével. (És ha azt is meguntad, alkoss még egyet és még egyet.....)

Ehhez a játékkészítő programhoz semmiféle programozói tudás nem szükséges. Egyetlen sornyi kódot sem kell írnod. Elég, ha használni tudod a számítógépet. Minden „fogd és vidd" módszerrel történik. Ám az eredmény – amelyet Te hoztál létre – pontosan olyan „profi" munkának látszik, mint amit hivatásosok alkottak. Csak rajtad, a te fantáziádon múlik.

Látható, hallható, mozgatható, animációs elemek, zenei- és hangeffektusok ezrei állnak a rendelkezésedre. Válassz hátteret. Hegyet, őserdőt, sivatagot, mocsarat, futballpályát vagy a világűr végtelen tájait, majd a játékosokat, fegyvereket, űrhajót, kártyát, zeneszerszámot. Vagy légy te magad a hős: családod, barátaid beszkennelt fotóit is felhasználhatod.

Válassz kísérőzenét, hangeffektusokat, alkosd meg a szabályokat, s kápráztasd el barátaidat!

A teljes egészében magyar nyelvű CD-ROM 17 teljes, játszható játékot is tartalmaz, melyeket tetszés szerint módosíthatsz.

F1 MANAGER

Próbálj szerencsét a Forma 1 világában!

Most megismerheted egy Forma 1-es versenyistálló irányításának minden csínját-bínját.

- tárgyalj a bankokkal és a szponzorokkal,
- szerződtesd csapatodhoz a legjobb versenyzőket és szerelőket,
- építsd meg saját Forma 1 versenyautódat,
- alakítsd ki csapatod taktikáját,
- versenyezz az idővel a kerékcserék alatt a győzelmet jelentő másodpercekért,

- figyeld a versenyeket öt különböző kameraállásból...

döntéseid helyességét a világ legnagyobb cirkuszának versenyei igazolják.

RALLY BAJNOKSÁG

KÉSZÜLJ ÉLETED LEGIZGALMASABB AUTÓVERSENYÉRE!

A Rally Bajnokság minden idők eddigi legtökéletesebb rally szimulációja!

Versenyezhetsz esőben, hóban és ködben, nappal és éjszaka, változó útviszonyok között...

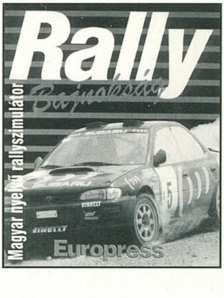
Hat különböző autó közül választhatsz és tetszés szerint változtathatod tulajdonságait – gumiabroncstípus, fékek súlyozása, felfüggesztés, váltóáttétel, szervizben töltött idők és az ott elvégzett javítások...

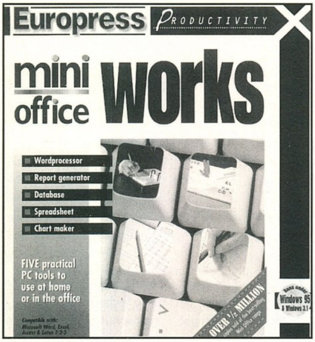
Megváltoztathatod a verseny közbeni nézetet, eldöntheted, mennyire ravasz és agresszív versenytársakkal akarsz – vagy mersz – szembeszállni, visszajátszhatod, és hat különböző kameraállásból nézheted meg a versenyt. A játék hálózaton is játszható!

A programhoz kormánykerék és pedál is kapható, melyekkel a játék még élvezetesebb.

ÚJ PÁLYÁK – ÚJ KIHÍVÁSOK!

A Rally Bajnoksághoz most egy teljes CD-nyi új pályát is vásárolhatsz.





MINI OFFICE - WORKS

Otthonok és kisebb irodák ideális programcsomagja.

- Szövegszerkesztő
- Táblázatkezelő
- Diagramkészítő
- Adattár
- Jelentéskészítő

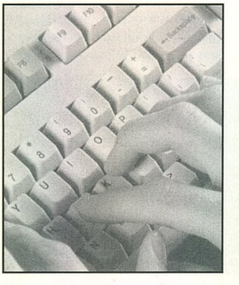
Egyszerű kezelhetőségével és felépítésével ideális azok számára akik meg szeretnének ismerkedni az irodai alkalmazások használatával, de a haladó szintű felhasználók is eredményesen használhatják, mivel méretéhez képest meglepően „nagy tudással" látták el a program készítői.

A program Word, Excel és Lotus 1-2-3 kompatibilis és külső grafikus ábrák betöltését is lehetővé teszi.

MINI OFFICE - TYPING

Ha még nem tud gépelni – ez a legjobb mód, hogy megtanulja vagy növelje gépelésének sebességét és teljesítményét.

A program lépésről lépésre felépített és az Ön egyéni tempójához igazított leckékkel vezeti be a gépírás tudományába, és az üzleti levelezés alapjait is elsajátíthatja. Megtervezheti saját leckéit, mérheti és tárolhatja eredményeit, így nyomon követheti saját fejlődését.



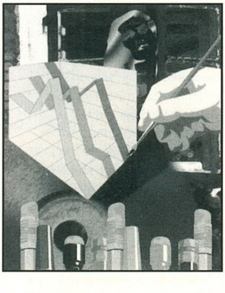
PUBLISHER

Egyszerűen használható, praktikus eszköz, olyan funkciókkal, melyeknek nagy része általában csak a drága DTP programokban található meg.

2400 kép, betűtípus és sablon az újságtól az üzleti prezentációig. OLE funkció, TIF, JPG, GIF és PhotoCD import.

DRAW

Nem tud rajzolni, vagy festeni? Most gyorsan, egyszerűen teheti



vizuális eszközökkel szemléletesebbé kiadványait, leveleit.

Többszáz kész ábra, más programokkal készített képek betöltésének lehetősége és az egyszerű kezelés teszi igazán hatékony eszközzé.

HOME FINANCE

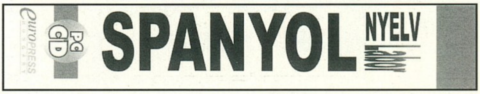
A háztartások, kisvállalkozások pénzügyeinek nyilvántartása a bevételek, kiadások, tartozások és kintlévőségek változásának követése, költségvetés készítés különféle pénznemekben.

A kezdő, haladó és profi felhasználók tudásuknak megfelelő szinten használhatják a programot.

NYELVLABOR

Multimédia nyelvoktató sorozat kezdőknek A „Rosetta Stone" Language Labs (Nyelvlabor) programsorozatának darabjai egy, az idegen nyelvek gyors elsajátítására kialakított, új multimédiás módszert használnak fel.

A program a tanulás elősegítése érdekében összekapcsolja a színes képet, az anyanyelvi beszélők által kimondott szót és szószerkezetet, valamint az írott szöveget. Alapelve az a módszer, amellyel anyanyelvünket sajátítottuk el: a szavak



azért kapcsolódnak egyértelműen a különböző tárgyakhoz és fogalmakhoz, mert olyan szövegösszefüggésben ismerkedünk meg velük, ahol a jelentés világos és félreérthetetlen, a megerősítés pedig azonnali.

A NyelvLabor segítségével az adott idegen nyelv mintegy 800-1000 alapvető szavát, kifejezését és mondatszerkezetét sajátíthatja el játékos, könnyed formában, megfelelő ütemben. A tananyagot, annak sorrendiségét kifejezetten úgy alakították ki a szerkesztők, hogy az alkalmas legyen a kezdő tanuló bevezetésére egy új nyelvbe.

A fejezetek anyaga 12 különféle kérdező üzemmódban gyakorolható. Az írás gyakorlásához diktálási mód, a kiejtés ellenőrzéséhez pedig hangfelvételi lehetőség áll a tanuló rendelkezésére. ANGOL, NÉMET, FRANCIA, SPANYOL, OROSZ, KÍNAI, OLASZ, JAPÁN nyelveken.

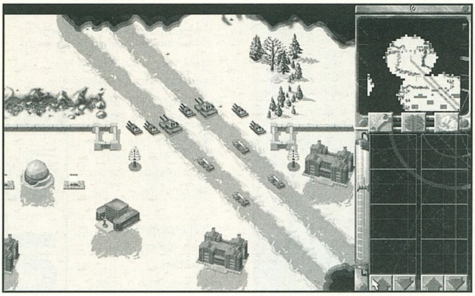
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Europress Hungary/CD Multimédia Szoftverház biztosította.
1065 Budapest, Nagy Mező u. 21.
Tel./Fax: 153-1898
E-mail: cdmkft@mail.datanet.hu

Ecobit hírek

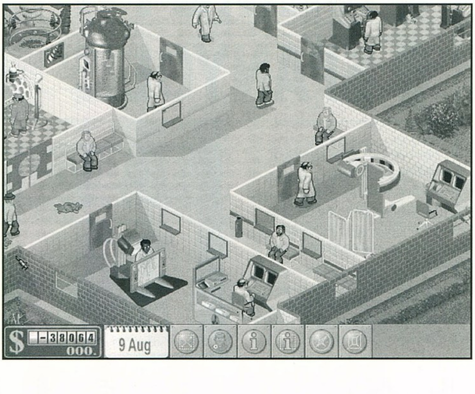
Legújabb játékok

A múlt hónapban találkozhattatok először hírrovatunkkal a PC GURU-ban. Természetesen ezeken az oldalakon hónapról hónapra értesülhettek majd az aktuális újdonságokról, várható megjelenésekről, és a már megérkezett játékokról.



ÚJDONSÁGOK

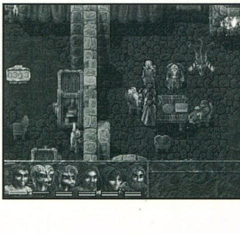
E hónap egyik nagy durranása a **Theme Hospital** a Bullfrog-tól. Peter Molineux és csapata nagyon kitettek magukért, hogy a nagy sikert aratott Theme Park után méltó folytatás jelenjen meg a Designer Series sorozatban. Ezek a játékok egy-egy létesítmény működését szimulálják rendkívül élethűen, és emellett igen humoros formában. Amitől eltérnek egy megszokott manager játéktól, az az, hogy döntéseink eredménye animálva azonnal látható a képernyőn, így nem kell hosszasan üldögélünk sivár menük tömkelege előtt. Míg a Theme Park-ban egy vidámpark megépítésére és managerésére vállalkozhattunk, addig a Theme Hospital-ban egy magánklinika vezetésével ismerkedhetünk meg. A játék egyszerre a Vészhelyzet sorozat paródiája és komoly szimuláció. Minden egyes szinten egyre többféle és egyre komplexebb betegséggel kell felvennünk a harcot, melyek kevéssé emlékeztetnek hétköznapi bajainkra. Van itt felfúvódott fejtől kezdve, túlzott hajzaton át, mutációig minden-persze megfelelően animálva. Ezekhez egy-egy kórtermet kell létesítenünk, melyeket mi magunk rendezhetünk be. A doktorok is fejlődnek- kezdőkből profik lesznek idővel belőlük. Akinek tetszett a Theme Park, az a Theme Hospital-ban sem fog csalódni, hiszen a felépítése hasonló. Ajánlható ezenkívül mindazoknak, akik szeretnek kellemes manager programokkal időt tölteni. A játék újítása még, hogy van benne multiplayer opció, azaz játszhat egymás ellen két játékos egy térképen, ahol a cél a jobb év végi eredmény elérése. Természetesen nem szabad elfeledkezni a régóta várt Red Alert Mission Disc-ről, a **Counterstrike**-ról sem, melyben a 16 új egyszemélyes küldetés mellett mintegy 100 multiplayer pálya van, és az új egységek mellett 8 új zene is belekerült a programba. A Command and Conquer data disc-hez hasonlóan a küldetések összetettebbek és nehezebbek lettek, és tetszőleges sorrendben végigjátszhatók. Emellett megtalálhatók a CD-n az ANT küldetések és egy desktop pack is.



BLUEBYTE SAROK

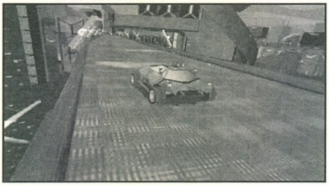
A BlueByte a legismertebb német játék-programgyártó cég a világon. A nevéhez olyan sikeres játékok fűződnek, mint a Battle Isle trilógia, a History Line 1914-18 és a Settlers 1-2. Azóta megjelentetett programjaik szintén nagyon jó kritikákat kaptak világszerte. Az **Albion** egy jövőben játszódó szerepjáték, melynek története a következő: 2227-re az emberiség technikailag eljut a csillagközi utazásokhoz, de kiderül az is, hogy az utazás olyan drága, hogy csak nyersanyagokkal teli, később kiaknázható bolygókat érdemes felkeresni. A hatalmas cégek szondái pásztázzák a bolygókat, míg a DDT rá nem talál a később csak Nugget-nek becézett bolygóra, mely tele volt értékes ásványkincsekkel. Elküldik a Toronto nevű űrhajót, mely a szerencsés landolás után felkészül a felfedező expedíciók indítására, és itt kezdődik a játék igazi története... amiben persze sok meglepetés ér minket. A játékban az Ultima sorozathoz hasonló nézetből követhetjük az eseményeket, illetve egyes részeken nagyon eredeti 3D környezetben mozoghatunk. Az Albion nagy pozitívuma, hogy a szerepjáték-környezet ellenére a történet igen sokrétű lett, és érdekes meglepetésekkel szolgál mindvégig.

Az **Archimedean Dynasty** szintén a jövőben játszódik, de ez a jövő egészen másképpen fest. A nukleáris holokauszt után a föld felszíne sugárzással szennyezett, ezért az emberek a tengerek mélyére menekülnek, ahol egy új civilizációt építenek ki. De megtagadni nem tudják magukat: a hatalmas konszernek itt is folytatják az egymással vívott csatározást, és kalózok teszik veszélyessé a vizeket. Itt jön a főhős, azaz mi, aki az igazságért száll harcba. A játék egy fantasztikus akciójáték, mely leginkább a Wing Commander IV-re hasonlít, azzal a különbséggel, hogy



itt tengeralattjárókkal száguldozunk és küzdünk a vízszint alatt. A játék gyönyörű lett: a hajók mozgása igen élethű, és a játékost összetett víz alatti domborzat, és teljes mélytengeri városok várják speciális fényeffektekkel egyetemben. A program Hi-Color-ban (65000 szín) megy, és így is rendkívül gyors. A 60 küldetés során változatos feladatokat kell megoldjon a játékos, míg elérkezik a történet végéhez. Aki szereti az igényes, Wing Commander stílusú akció-játékokat, az nem csalódik az Archimedean Dynasty-ban sem. A BlueByte hírek végére már csak egy fontos dolog maradt: végre megérkezett az előző számban bemutatott **Settlers 2 Mission Disc**.

A Virgin-től ebben a hónapban nagyon olcsó (budget) játékok érkeznek: **Ascendancy**, mely egy kiváló űrhódító stratégiai játék, **Cannon Fodder 2**, **Cyberia 2**, egy

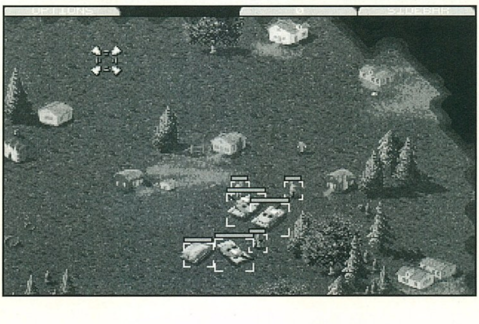


Doom-szerű lövöldözős játék, a **Mortal Coil**, valamint a **Z** magyarított dobozzal. A **Scorched Planet** az egyik első játék volt, mely támogatta a 3DFX-alapú kártyákat. A program egy egyszerű lövöldözős játék, de a speciális 3D-gyorsítós változata rendkívül szép lett, melynek bemutatására a Wesselényi utcai boltunkba kerül egy Orchid Rightous kártya.

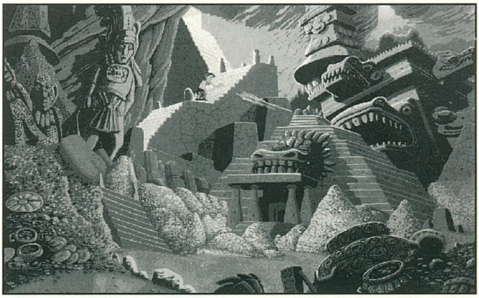
Az első teljesen magyar nyelven feliratozott nyugati kalandjáték, a vadnyugaton játszódó **3 koponya, avagy a Toltec kincs rejtélyé**nek javított változata már kapható boltjainkban, és továbbra is becseréljük a korábban eladott hibás széria darabjait, a kijavított változatra.

Sony PSX-re ebben a hónapban számos játék és hardware kiegészítő érkezett. Kaphatóak pedálos kormányok, egerek, kontrollerek, joy-ok, és olyan játékok, mint **Command & Conquer**, **Resident Evil**, **Earthworm Jim 2**, **NBA Live 97**, **Tekken 2** és **Crash Bandicoot**, valamint egy nemrég megjelent program a **Battle Stations**, az Electronic Arts-tól. Ez alapvetően egy 3D akciójáték, melyben 8 féle hadihajó közül választhatunk (repülőgép-anyahajó, romboló, cirkáló, csatahajó, patrol boat, mine layer, tengeralattjáró és csapatszállító). Egy térképen lehet real-time megadni a flottánk mozgását, míg az ütközeteket mi magunk játszuk le. A játékos 20 féle, igen sokrétű küldetést teljesíthet, de akár ketten is lehet egymás ellen játszani a programot.

Az ígéretek szerint május végén végre megjelenik a sokak által nagyon várt **X-Wing vs. Tie-fighter**. A programról már rengeteg helyen lehetett különféle dolgokat olvasni, így itt csak a legfrissebb információkat szedjük csokorba. A játék nagy erőssége a gyönyörű grafika mellett a multiplayer opció lesz. Háromféle küldetéstípust lehet majd választani: a „Training Excersises"-ban több pilótának kell a Tie-fighter-hez leginkább hasonlító gyakorló-küldetéseket abszolválnia. A „Melee" üzemmód egy afféle deathmatch az univerzumban, itt mindenki mindenki ellen küzd. Természetesen vehetünk magunk mellé a számítógép által irányított Wingman-eket, akiknek különféle parancsokat adhatunk ki. Az igazi kihívást a „Combat Engagement" jelenti a játékosok számára, melyben 4 birodalmi és 4 felkelő pilóta küzd meg egymással. Ilyen nagyobb ütközetből 16 lesz a játékban, és minden egyes résztvevőnek más és más lesz a feladata benne (ellenséges gépet lő le, fedezetet ad, őrjáratozik, stb,...). Ezen küldetések célja igen sokféle lehet: hajók megsemmisítése, dokkolás fedezete vagy pl. egy magasrangú tiszt védelme ellenséges zónában. A játékban ezenkívül is lesznek kisebb multiplayer játékok, mint verseny az űrben, stb,...



Természetesen a LucasArts ezek mellett azért gondolt a szóló játékosok népes táborára is, és a küldetéseket úgy tervezte meg, hogy egy gépen is játszhatóak legyenek, maximum a számítógép átveszi néhány Wingman irányítását, és a 60 küldetésből 14-et kimondottan egy játékos számára terveztek. A géptípusok választéka mindkét oldalon bőséges: a lázadók X-Wing, Y-Wing, A-Wing és Z-95 Headhunter közül választhatnak, míg a birodalmi oldalon a Tie Fighter, Tie Interceptor, Tie Bomber, az Assault Gunboat és a Tie Enhanced áll rendelkezésre. Később ki akarnak adni küldetéslemezeket is a játékhoz, melyek újabb hajókkal (Tie Defender és B-Wing) bővítik az arzenált. A két oldal gépei közötti erőkülönbség kiküszöbölésére két új fegyver került a játékba: chaff és egy speciális rakéta, mely automatikusan a legközelebbi ellenséges egységet veszi célba, ez lehet egy rakéta vagy egy hajó is. Kárt nem nagyon okoz találatkor, de a hajó vezetője elveszti a kontrollt gépe felett. A játék azért lett olyan szép, mert a textúrák a George Lucas archívumából elővett grafikák alapján készültek – ugyanezeket használták az eredeti filmekben is. Az eddigi Star Wars játékok zenéje midiből szólt, azonban az X-Wing vs. Tie-Fighter-ben 40 percnyi újrakevert zene lesz CD-Audio formában. A Lucasarts tervei szerint a játékot az Interneten keresztül is lehet majd játszani. A másik két Star Wars játék: a Jedi



Knight és a Rebellion (Star Wars Supremacy) megjelenése a nyárra tolódik.

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az ECOBIT Multimédia Kft. biztosította.

1077 Budapest, Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078

Pixel hírek

SuperMicro TX-es alaplapok

Mint egy korábbi számban már bemutattuk, a Pixel Multimédia Kft. elkezdte az amerikai gyártmányú SuperMicro alaplapok és erre épített konfigurációk forgalmazását. A cég nemrégiben kihozta a vadonatúj Intel TX-chipkészletet használó alaplapok forgalmazását, melyekből az első példányok már kaphatók nálunk. A két új típus a SUPER P5MMA AND P5MMS nevet viseli. A SuperMicro a világon az elsők között hoz ki, és gyárt szériában TX alapú alaplapot.

A TX chipkészlet újdonságai a következők: Jónéhány új funkciót és szabványt tartalmaz, melyek elengedhetetlenek lesznek egy PC-ben az év vége felé, ilyenek az „On Now", „ACPI" és az „UltraDMA/332". Az OnNow szerint a PC egy afféle standby módba kerül, ha nem használjuk. Azaz bekapcsoláskor boot-olás nélkül rendelkezésünkre áll. A PC-t kívülről érkező jelek is „életre kelthetik", mint pl. egy az USB portra kötött faxmodem. Az ACPI (Advanced Configuration and Power Interface) az egyik alapeleme az OnNow-nak. Ez egy hardware- és software-specifikáció, mely révén az operációs rendszer megfelelő beállításokat figyel, és ezek teljesülése esetén a gép egyes részeit vagy akár az egész gépet lekapcsolja. Ehhez szükséges, hogy a chipkészlet ACPI-információkat küldjön az operációs rendszernek. Egy programozható óra (alarm) segítségével a rendszerben beállítható, hogy megfelelő időpontban kapcsolja be a gépet. Az UltraDMA/33 egy új adatátviteli protokoll EIDE winchesterekhez, melyet a Quantum Ultra ATA néven vezetett be, és melynek révén az új drive generációval megduplázható az EIDE-interface maximálisan elérhető adatátviteli sebessége 33 Mbyte/sec-ra. Mivel az interface hardware-en semmi változtatás sem történt, így a régebbi drive-ok is mennek vele. A két chipből álló TX chipkészlet max. 256 MByte RAM-ot tud kezelni, melyből maximum 64 Mbyte cache-elhető, és lehet EDO-RAM, FPM-RAM és SDRAM. A memóriát egy ciklussal gyorsabban képes kezelni, mint a VX chip-készlet (SDRAM-nál: 5-1-1-1).

A SUPER P5MMA/P5MMS alaplapokat arra tervezték, hogy csúcsteljesítményt biztosítsanak a TX chipkészlet révén bármely számítógépben a multimédiás alkalmazások, 3D grafika animáció, virtuális valóság és video konferencia területén. Az alaplapon megtalálható két 64-bites DIMM socket képes 3.3V Sync DRAM fogadására a nagyobb teljesítmény elérése érdekében. Az EIDE interface Ultra-DMA kompatibilis, és így megfelelő winchesterrel maximum 33 MB/sec adatátvitelt tud. Az alaplapon levő IR csatoló pedig 4MB/sec adatátvitellel működik.

A két alaplap között az az eltérés, hogy a Super P5MMA egy ATX méretezésű (12"x8.3") alaplap, míg a SUPER P5MMS sima AT-méretű (11"x8.3").

Mindkettőbe berakhatók a következő processzorok:

*Pentium 200, 180. 166. 150, 133, 120, 100, 90, 75 MHz
*2.8V-os MMx-es P55C 166 és 200 MHz, valamint
*Cyrix, IBM-M1 és AMD-K5 processzorok.

A maximális memóriakapacitás 256 MB SDRAM, FPM vagy EDO.

Ezenkívül van rajta 4 PCI slot, 3/4 ISA slot, 2 EIDE interfaces, 1 floppy port, 2 serial port, 1 ECP/EPP parallel port, 2 USB port, PS/2 mouse, PS/2 billentyűzet és 1 IR port. A P5MMS-en ezenfelül van egy a rendszer túlmelegedését figyelő bővítés, alarm és back-up fan kontroller is.

SUPER P5MMA SPECIFIKÁCIÓ

256/512KB pipelined burst synchronous cache

Bővítőhelyek: 4 darab 32-bit PCI slot és 3 darab 16-bit ISA slot

Memória-konfigurációk:

4/8/16/32/64/128 MB 32/36-bit SDRAM, FPM vagy EDO

4 darab 72-tűs SIMM és 2 darab 168-tűs DIMM foglalat, mely 8 MB és 256 MB közötti memória fogadására képes

Alaplapi I/O: 2 EIDE interface Ultra DMA szabványú, 33 MB/s adatátviteli sebességgel

1 floppy interface
1 ATX ECP/EPP parallel port
2 ATX fast UART 16550 serial port
2 ATX USB (Universal Serial Bus) port
1 ATX PS/2 mouse & PS/2 KB
1 Fast IR port
AMI flash BIOS
DMI (Desktop Management Interface) támogatás
PnP (Plug and Play) támogatás

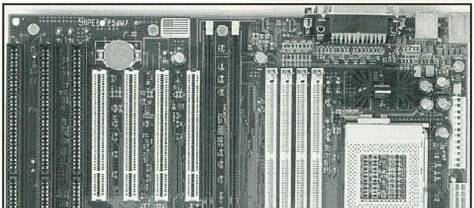
SUPER P5MMS SPECIFIKÁCIÓ

512KB pipelined burst synchronous cache
Intel 430 TX PCIset
Bővítőhelyek: 4 darab 32-bit PCI slot és 4 darab 16-bit ISA slot
Memória-konfigurációk:
4/8/16/32/64/128 MB 32/36-bit SDRAM, FPM vagy EDO
4 darab 72-tűs SIMM és 2 darab 168-tűs DIMM foglalat, mely 8 MB és 256 MB közötti memória fogadására képes
Túlmelegedés-ellenőrző rendszer
Beépített alarm és back-up fan kontroller

Alaplapi I/O:

2 EIDE interface Ultra DMA szabványú, 33 MB/s adatátviteli sebességgel
1 floppy interface
1 ECP/EPP parallel port
2 fast UART 16550 serial port
2 USB (Universal Serial Bus) port
1 PS/2 mouse & PS/2 KB
1 Fast IR port (4Mb/s)
AMI flash BIOS
DMI (Desktop Management Interface) támogatás
PnP (Plug and Play) támogatás
AT size 11" x 8.3"

SUPERMICRO



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

AIMS Lab termékek

Az ígéret szerint az AIMS Lab termékcsalád további bemutatása következik.

VIDEOHIGHWAY VTR 525

A belső tunerkártyáknál maradva a 64 VT kistestvérét, a VTR 525-öt vesszük sorra. A VTR 525 egy kombinált TV és rádió tunerkártya. További opcióként csatlakoztatható hozzá Teletext modul is. Mivel a 64 VT-hez képest nem tartalmaz grafikuskártyát, ezért a meglévő VGA kártyánkhoz kell csatlakoztatni. Ezt egy külső VGA loopback kábellel oldották meg, a belső feature connectort nem kell használnunk. A loopback kábelen található még egy videojel és egy sztereo hangjel csatlakoztatási lehetőség.

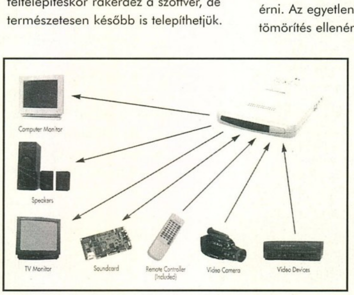
A bekonfigurálásról: az alapbeállítások teljesen jók voltak, mind hardver, mind szoftver oldalról. Köztudottan problémás alaplapom ellenére minden működött elsőre. Egyébként a kártyán két helyen jumperekkel állítható a kártya címe és IRQ-ja. A Highway WORKSHOP-ban állíthatjuk be a TV és rádióműsorokat, valamint egyéb beállítási lehetőségek is rendelkezésre állnak. Mivel a VTR 525-höz nincs távirányító a dobozban, ezért ajánlott annak beszerzése. A Remote meglétére a feltelepítéskor rákérdez a szoftver, de természetesen később is telepíthetjük.

A távirga segítségével sok dolog kezelése dinamikussá válik, a különféle beállítások menet közben változtathatók lesznek.

VidCap üzemmódban a kártya segítségével – ún. Aura

videotömörítést használva – mozgóképet rögzíthetünk a harddiszkünkre, akár kísérőhanggal is. Persze erősen gépfüggő, viszont meglepően jó képet produkál. A tesztkonfiggal (P120, 24 MB RAM, mode3-as QUANTUM IDE winchester) egy köztes felbontásban (kb. 240x180) majdnem framedrop mentes videot tudtam rögzíteni. 25 fps mellett kb. 7 frame „szállt" el 1 percnyi anyag digizése közben. Egy combosabb konfiggal (pl. P166, „sok" RAM, SCSI harddiszk) nagy valószínűséggel sokkal jobb eredményeket is el lehet érni. Az egyetlen hátrány, hogy a tömörítés ellenére is igen vinyózabáló a dolog, az 1 perces anyag több mint 70 megásra sikerült.

A kártyához kapunk egy Highway Planner programot is, amivel – mint egy videoval – meghatározott időben felvételt készíthetünk. A loopback kábelen levő csatlakozás segítségével külső forrásból származó jelet is rögzíthetünk, illetve kirakhatunk egy kis ablakba a monitorunkra.



VIDEOHIGHWAY REMOTE

Nem mindegyik TV tunert tartalmazó VideoHighway kártyához jár gyárilag az infrás távirányító, viszont majdnem minden kártyán megtalálható az infraérzékelő csatlakozása. Ha valaki korábban olyan csomagot vett, amiben nincs távirga (esetleg elvesztette, ellopták,...), akkor a későbbiekben pótolhatja mulasztását, ugyanis ez az egység külön csomagolásban is megvásárolható. A kis doboz tartalmazza a távirányító egységet, az infraérzékelőt, és természetesen a kezelőszoftvert is.

VIDEOHIGHWAY TV

A cikk legelején említett VTR 525 még kisebb testvére a VideoHighway TV. Ez a kártya gyakorlatilag egy szimpla TV tunerkártya. A nagyobb testvéreihez képest nem lehet vele sem mozgó, sem állóképet rögzíteni, rádió sincs benne, és a távirányítót sem lehet csatlakoztatni hozzá.

Viszont mindössze egyetlen 8 bites ISA slot meglétével egy teljesen modern TV készüléket varázsolhatunk monitorunkra. A fent említett szolgáltatások kivételével gyakorlatilag mindent tud, amit nagyobb testvérei. Természetesen az ára is jóval kedvezőbb.

INSTANT TV

Talán szándékosan, talán nem, de a végére maradt az igazi nagyágyú. Az Instant TV kissé szokatlan megoldás társaihoz képest, hiszen segítségével akár a PC bekapcsolása nélkül is TV-zhetünk, mindössze a monitort kell beizzítanunk. A készülék önmagában is üzemképes, teljes értékű TV készülék, gyakorlatilag csak képmegjelenítésről kell gondoskodnunk. Ezek után az „On Screen Display" segítségével teljesen beállítható minden funkciója.

Az Instant TV külső egysége szépen formatervezett, leginkább a mostanában divatos külső modemekre hasonlít. A csomagban található még egy 9V-os tápegység, egy a Remote-tól kissé eltérő kiosztású távirányító.

SAKMAN

PC GURU

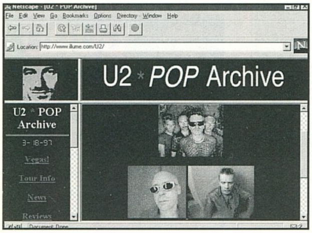
A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Multimedia Meeting Point biztosította.
1075 Budapest,
Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208
Fax: 322-4027

Internet

Surf

Úgy látszik mégiscsak van értelme ennek a rovatnak. Sosem gondoltam volna, de egész szép számban kaptam visszajelzést e-mailben, sőt most már néhányan írtatok egész jó, közlésre érdemes címeket. Kösz, és természetesen ezután is nyitva áll mindenki előtt a mailboxom. Mivel azonban ez itt nem a levrov, erről itt most ennyit.

Indításképp ma nem számítástechnikai témával kezdek, hanem a változatosság végett egy kis kultúra következik. Mégpedig zene, és nem is akárkiről lesz szó, hanem az U2-ról. Nemrégiben jelent meg Pop című albumuk melyre három éve vár a világ, és megjelenésétől fogva minden zenével foglalkozó médiában írnak róla. Mivel nekem immáron több mint tíz éve egyik legkedveltebb bandám, így nemigen állhattam meg, hogy itt szót se ejtsek róla. Tehát akit érdekel minden amit a Pop-ról és a zenekarról mostanában tudni kell, keresse fel a U2 Pop Archive oldalait a **www.illume.com/U2** címen. Egyébként ide már csak azért is érdemes benézni, mert remek példáját láthatjuk annak, hogyan kell profin megcsinálni egy multimédiás web helyet, és most valóban nem az elfogultság szól belőlem. A nyári világkörüli turnéra jegyet rendelni pedig a **www.u2popmart.com** címen lehet a régi és az új rajongóknak egyaránt. Ez egy abszolút official site, minden lényeges információval.

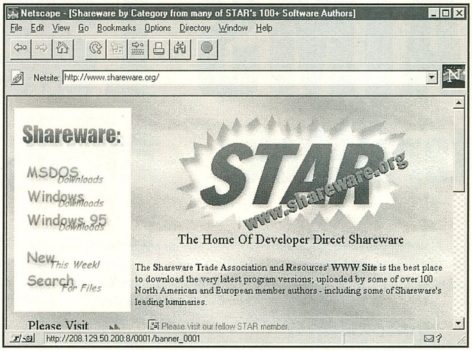


Most pedig térjünk vissza a számítógépekhez és a programokhoz. Többen kértétek levélben, hogy közöljünk több cheat kódot, azonban az újság mérete és a GURU WWW oldalainak szerkesztésére fordítható idő egyaránt véges terjedelmű. Szerencsére a neten akad néhány hely amit a notórius csalóknak érdemes felkeresni, itt van például Tom bátyó ládája, ami tele van mindenféle cheat-tel, hack-kel és végigjátszással. A láda a **jagor.srce.hr/~gtomasic/** címen nyílik és egy darabig el lehet benne turkálni, egészen kellemes mennyiségű kacat található benne.

Még egy cheat helyet ajánlok ma, mégpedig egy olyat ami a manapság hódító Diablo-hoz kapcsolódik. A **www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/9882/index.html** oldalon remek kódokat, cheateket meg ilyesmiket lehet találni a játékhoz, érdemes benézni két kalandozás közben.

Érdekes módon a shareware oldalak átböngészését a neten járkáló emberek legtöbbje nem bírja megunni. Fantasztikus. Szerencsére hegyekben állnak a stuffok és a site-ok is, csak győzze az ember kiválogatni hova érdemes elvándorolni. Mindenesetre találtam néhány címet most is ami akár bookmarkba is kerülhet sokaknál. A Star Shareware (**www.shareware.org**) például határozottan ilyennek néz ki. Több mint 100 shareware író használja ezt a site-ot legfrissebb műveinek publikálására. Windows, Windows95 és MS-DOS programok várnak itt minket témakörök szerint csoportosítva, és természetesen keresni is lehet.

További turkálási pontnak javaslom ebben



a hónapban a UK Shareware gyűjteményt ami a **www.ukshareware.com** címen található. Hogy itt mi van? Felsorolom: antivírus programok, tömörítő programok, levelező programok, FTP kliens programok, kép buherálók, IRC programok, Offline newsreaderek, screen saverek, web editorok és kiegészítőik, kutyafüle, macskafarka és egyebek.

És most visszatérnék egy néhány számmal ezelőtti témához, mégpedig az ingyenes e-mail címekhez, illetve egészen pontosan csak a NetAddress-hez (**www.netaddress.com**). Egyrészt azért, hogy megemlítsem, megerősítették kissé a szervert és most már nem kell megőszülni a gép mellett mire létrejön a kapcsolat, bár még mindig nem hasonlítható a sebessége egy kapkodó elmebeteghez. Másrészt pedig kaptam jó néhány levelet, melyben azt kérdeztétek, hogyan lehet a leveleket letölteni és nem online dolgozni a rendszerrel. Ugyan minden részletesen le van írva a NetAddress oldalain, de úgy látszik ez többeknek elkerülte a figyelmét, ezért most leírom mit kell beállítani a pop3 levelezés használatához.

A dolog rettenetesen egyszerű. Állítsuk be az SMTP szerver nevét *mail.netaddress.com*-ra, a POP3 szerver nevét pedig *pop.netaddress.com*-ra. A POP3 user név valamint a saját e-mail cím beállítása legyen *nev@usa.net*, ahol a „nev" helyére természetesen a bejelentkezéskor megadott nevet kell írni. Ezek a beállítások pl. a Netscape Mail-nek tökéletesen elegendőek. Aki esetleg az Eudora-t részesíti előnyben (érthető), annak a Pop Account-ot is be kell állítani *nev@pop.netaddress.com*-ra, a Return Addresst pedig *nev@usa.net*-re. Nos, ennyi lenne az egész.

Természetesen egyéb levelező programoknál másképp hívhatják a beállításokat, ezek megismerése azonban legyen házifeladat, legalábbis annak, akit érint a dolog.

Végezetül pedig ajánlom mindazok figyelmébe a **www.huygens.com** címet, akik feltétlenül üzenetet akarnak küldeni a világűrbe. Ugyanis az ide küldött üzeneteket októberben szépen magával viszi néhány CD-ROM-on egy űrhajó ami a Szaturnusz Titán holdja felé indul. Most már csak az a kérdés, van-e kompatibilis rendszerük ott fent a címzetteknek, hogy a sok elküldött bölcsességet és okosságot el tudják olvasni...

Brazil
malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.hu

VIDÉKI ÉS BUDAPESTI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZLETEK FIGYELEM!!!

VÁRJUK OLYAN ÜZLETEK JELENTKEZÉSÉT, AKIK TERJESZTENÉK A PC GURU-T ÉS A CD GURU-T.

- KEDVEZŐ FELTÉTELEK!
- MAGAS TERJ. JUTALÉKOK

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ, TÁJÉKOZTATÓ A 137-0007, VAGY A 291-8244-ES TELEFONSZÁMON.

KELE COMPUTER

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET

1173 Budapest, Pesti út 70. Tel.: 06-20-468-545

- Alaplapok, processzorok, memóriák, grafikus kártyák.
- Winchesterek, floppyk, hangkártyák, hangfalak.
- Tartozékok: lemezek, lemeztartók, CD boxok, kábelek.
- Szoftverek: számlázó, naplófőkönyvi, leltár és útnyilvántartó.
- Komplett konfigurációk igény szerinti kiépítésben, kívánságra házhozszállítással is. 1+2 év garancia.
- CD-ROM-ok: játékok, nyelv, video és erotikus CD-k, felhasználói-, zene-, kép és shareware gyűjtemények.
- Szakkönyvek, folyóiratok, újságok.

SUBCOMP KFT

1058 Bp. Vas u.5. Tel/fax:138-0321, 138-2751

P-133-as konfiguráció
Intel Triton alaplap 256k
S3 UV+ 1MB MPEG VGA
1,3 GB Quantum HDD
16 MB RAM
1,44 FDD
Intel P-133 CPU
Cooler
Kijelzős mini ház
99.999,-

Minden konfigurációt tetszőlegesen lehet bővíteni, valamint minden konfigurációhoz ajándék Mitsumi egér+pad vagy joystick.

P-100 (AMD-5k86) konfig
Intel Triton alaplap 256k
S3 UV+ 1MB MPEG VGA
1,3 GB Quantum HDD
16 MB RAM
1,44 FDD
AMD 5K86 CPU
Cooler
Kijelzős mini ház
89.999,-

Akció!!!

15" Lite-On Digitális,LR,NI, monitor	44800 Ft
16x CD-ROM (Lite-On)	18900 Ft
33.600 Voice faxmodem	13800 Ft

Újdonság!!! Komplett konfiguráció vásárlása esetén 1 hónapig ingyenes korlátlan hozzáférésű Internet hozzáférés.

Az árak minden esetben ÁFA nélkül értendők.
Alkatrészekre 1 év, konfigurációkra 1+2 év garanciát vállalunk.
Intézményekkel karbantartási szerződéseket kötünk.
Faxbank: 180-86-11/1472# http://w3.datanet.hu/~subcomp
E-mail: subcomp@mail.datanet.hu

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb tartozékok.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

586-5k100MHz proc., Triton VX alaplap, 1.44FDD, 1.3GB HDD, 16MB RAM, 14" SVGA LR NI monitor, S3 Trio64 monitorvez, Ház, 105g. bill.
komplett konfiguráció: 120,200,- Ft +ÁFA

Alkatrész árakból diákoknak **5%** kedvezmény.
Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás. Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Kérje árlistánkat!
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Ready COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 131-0518 Fax: 111-8671
http:\www.inext.hu/ready

Komplett konfigurációk

AMD 5X-133/4 MB/1 GB HD	95 000 Ft
AMD 5k86-100/8 MB/1.3 GB HD	110 000 Ft
Intel Pent. 133/16 MB/1.3 GB HD	134 000 Ft

Minden gép tartozéka : Mini torony,14" CSVGA, 1MB VGA, bill.,1.44 FDD, 9 ajándék játék
Gépátépítést, házhoz szállítást vállalunk

14" Targa 3611 dig. LR NI Monitor
32.000 Ft

486 SIS alp. /1.44 MB Pana. FD	9 850/3 300 Ft
586 VX 256k/586 HX 512k	13.300/16.700 Ft
AMD 5x133/5k100/133 CPU	5.7/9.8/13.6 E.Ft
Intel P 120/133/166 CPU	17.5/22.4/33.9 E.Ft
1/1.3/1.7/2.1 HDD	28.2/30.3/32.2/39.3 E.Ft
2.1Q/2.5Seag./2.1Q SCSI	39.5/41.3/60.2 E.Ft
8x Acer/12x Pana. CD ROM	15.800/19.350 Ft
S.B. 16/32 OEM	11.000/16.700 Ft
2/6 Sony 926 CD író	72.600 Ft
14.400/33.600.voice faxm.	5.750/14.200 Ft
18W/120W aktív h.falpár	4.990/6.880 Ft

Áralistánk faxbankból is lekérhető: 180-86-11 /1310
Áraink ÁFA nélkül értendők. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT VAN SOK...
DE OLYAN, AHOL MAJDNEM
?? NAGYKER ÁRON
LEHET VÁSÁROLNI, SŐT
HA MEGUNOD A JÁTÉKOT MÉG
VISSZA IS VÁSÁROLJA
- OLYAN NINCS ?!?
SOK HELYEN ...
?! PERSZE HINNI A
TEMPLOMBAN KELL,
VÁSÁROLNI PEDIG NÁLUNK! !!!

CD-ROM ARZENÁL

TEL.: 06-30 548-793
NEM SZŰNTÜNK MEG,
CSAK ÁTALAKULTUNK ...

Magic the Gathering

Alapozó ⑥

A múlt hónapban a lények speciális képességeiről volt szó, azonban néhány képesség lemaradt. Ezt szeretném most bepótolni.

Rampage. Ezek a lények nőnek attól, ha többen blokkolják őket. A lapon ez így szerepel: rampege: X. Ez annyit tesz, hogy ha több mint egy lény blokkolja őket, akkor minden, az első után felsorakoztatott blokkolóért +X/+X-et kapnak a kör végéig.

Trample. Ez a képesség leginkább az „átüt" magyar szóval kifejezhető. A lényeg az, hogy a trample képességgel felruházott kreatúra sebzése az elé állított blokkolókon is átüt. Pl. egy 8/4-es, trample *Crash of Rhinos elé állított 2/3 Hurloon Minotaur* csupán 3 pontot tud levédeni a játékos felé rohanó orrszarvúak 8-at ütő csapatából.

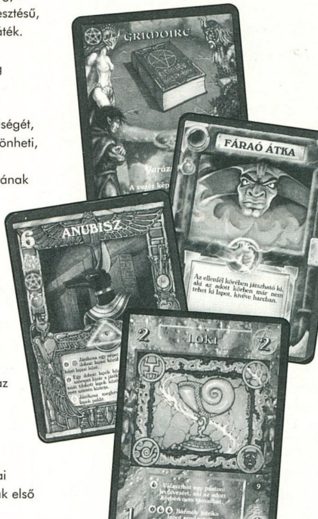
A kreatúrák leggyakoribb képességei mellett persze lesznek olyan lények is, melyek nem sorolhatók ilyen csoportba. Ezeknek a speciális tulajdonságoknak a leírását pontosan megtalálod a lapon. Például a Lord of the Pit egy hatalmas, ám erős lény, de minden körben etetni kell, különben irányítójának esik neki, a Stalking Tiger-t nem blokkolhatja egynél több lény (mit szólnál egy Goblin War Drums-hoz mellette?) és még sorolhatnám a rengeteg egyéni variációt. Ám ehelyett ajánlok valami mást. Talán még emlékeztek, hogy a januári számban bemutattuk a Hatalom Kártyáit. Természetesen nem ez az egyetlen magyar nyelvű kártyajáték, ezért most a Mítoszról is írnánk pár sort.

Lily

MÍTOSZ AZ ISTENEK JÁTÉKA

A Mítosz egy magyar nyelvű, magyar fejlesztésű, gyűjtögetős kártyajáték.

Jelen esetben az, hogy magyar, nem hátrány. Sőt, még elfogultságomat leszámítva is kijelenthető, ez egy nagyon jó kártyajáték. Sikerét és népszerűségét, főképp talán a témájának köszönheti, ami pedig nem más, mint a mitológia. A szerzők alaposságának jóvoltából minden lap hűségesen tükrözi a mitológiai személyeket és történéseket. Jelenleg négy mitológiát, a hellént, a germánt, a keltát, az egyiptomit és egy fantasy világot dolgoztak fel. A fantasy világ: Kharen, az ahol a játék egész cselekménye zajlik, s így az ott élők is bekapcsolódnak az eseményekbe. A játék szabályrendszere rendkívül összetett, de nem mondható bonyolultnak. Sok múlik a szembenálló játékosok stratégiai érzékén, ravaszságán. Sokaknak első látásra túlságosan összetettnek tűnhet a szabályrendszer, mely néhol a logikai játékok összetettségét súrolja. Ezért kétféle szabály készült: kezdőknek és haladóknak. A játék két vagy több isten harcáról szól, ahol nem egymás elpusztítása, hanem egy birodalom feletti hatalom kiépítése a cél. Természetesen harcolhatunk egymás ellen, aminek következményeit az ellenfél népei szenvedik el. A csatákat hősök, istenségek és szörnyek vezethetik. Segítségükre vannak különböző ereklyék, varázstárgyak, hadak, fegyverzetek és varázslatok. A játékot intrika és kataklizma lapok színesítik. Az intrika lapokkal gazdasági és politikai változásokat lehet előidézni a birodalmakban, a kataklizma lapok neve magáért beszél. Hadjáratokat a népek ellen lehet indítani, körönként egyet. A népek utakkal rendelkeznek, amelyeket lehelyezésükkor figyelembe kell venni. Persze támadni is csak olyan úton lehet, amely nyitott. Egy-egy ilyen úton jelezve van a nép abban az irányba tanúsított védőereje. Megtámadott népeink segítségére siethetünk saját seregünkkel. Minden seregben résztvevő lap rendelkezik képességekkel és laperősséggel, amelyek kombinálásával lehetőség van erőfölénybe kerülni. A csata végeztével attól függően ki bizonyult erősebbnek, a vesztes serege a dobott lapok közé kerül. A Mítoszt kétféle kiszerelésben lehet megvásárolni. Egy 60 lapos úgynevezett alappakliban, (amellyel már megkezdheted a játékot), és számos különféle mitológiát feldolgozó 15 lapos kiegészítőben. Jelenleg csaknem 500 féle lap van forgalomban, amikből mindenki a saját ízlésének megfelelő paklit tudja összeállítani. Kártyáidat beszerezheted az összes szerepjátékkal foglalkozó szakboltokban és számos könyvesboltban.



Kris

Ehavi támogatónk a Kártyavár volt. A boltot megtaláljátok a Budapest, V. Sas u. 4. szám alatt. Az érdeklődők írjanak címükre bátran, három szerencsés olvasónak ajándék alappaklit küldünk.

Internet

Professzionális WEB fejlesztőeszközök

A WEB böngészés kora után előbb-utóbb mindenkin kitör az, hogy itt az ideje, hogy bemutatkozzon az Interneten saját készítésű oldalaival. Arról nem akarok hosszasan írni, hogy mit ne tegyünk fel a létrehozott oldalakra (saját magunk, kutyánk, macskánk, aranyhalunk stb. fényképét), mert ebből a típusú oldalakból végtelen sok van a világban. Szóval olyan oldal(ak) készítésébe érdemes belefogni, mely várhatóan érdekel legalább néhány embert. Ha tehát megtaláltatott az ötlet, akkor jöhet a kivitelezés.

És ekkor jönnek a nehézségek. Ma (még) a leggyakrabban alkalmazott eszköz a text editor: kényelmes, nem okolható, hogy mást csinál mint amit mi kérünk tőle, kevés helyet foglal, csak a profik képesek ezzel professzionális eredményt létrehozni. Na igen, hamarosan a HTML nyelv szakértői leszünk, beleszámítva a MS Internet Explorer és a Netscape által értelmezett HTML kódok különbözőségét stb. Valóban ez volna a megoldás?

Egyre többen gondolják, hogy nem. Csak egy pillantást kell vetni a Netscape Gold-ra, mely szerkesztési funkciókkal is rendelkezik, vagy a MS által kihozott WEB fejlesztőrendszerekre. E hónapban az utóbbiakra vetünk egy-egy rövid pillantást.

OFFICE 97

Az év elején jelent meg az Office programcsalád ez évi verziója. Az új időket takaró design mellett sok hasznos dologgal bővült a lehetőségek tárháza. Most hely hiányában nem részletezem az olyan „fantasztikus" újításokat, hogy az Excel cellába beírható szöveg hossza immár nemcsak 255 karakter lehet, vagy hogy az oszlopok és sorok maximális száma is alaposan megnőtt (csak a „kis ördög" munkálkodik bennem, amikor megkérdezem csendesen, hogy miért csak most lettek ezen hibák kijavítva). Na persze ezért magas árat kell fizetni: új formátumok lettek és pl. a Word nem tud rendesen a régi formátumban menteni (.doc kiterjesztési RTF file nem Word 6.0 formátum!!!). Az elmúlt évek során megjelent és a Microsoft WEB szerveréről szabadon letölthető WEB-es segédletek sorra a nagy program részei lettek: Internet Assistant for Word, Excel, PowerPoint, PowerPoint Animation.

FRONTPAGE 97

Ez a program is azon segédeszközök közé tartozik, amellyel gyorsan(?), akár HTML ismeretek nélkül is WEB-ek hozható létre. (Na persze ez utóbbi nem hátrányos – lehetőség van bármikor a HTML forrásra átváltani és ott folytatni a szerkesztés, ha épp hirtelen nem találja valaki a kívánt megoldáshoz tartozó FrontPage menüpontot. A FrontPage editora önmagában is hatékony WYSIWYG editorként használható, azonban a FrontPage Explorer segítségével pl. a link-ek is egyszerűen menedzselhetők. A WEB szerkezetének ábrázolása megkönnyíti az oldalak közötti kapcsolatok áttekintését. A FrontPage egy új stílusú szerkesztési megoldásra ad lehetőséget: a file-service alapú megoldások (akár a saját disk valamelyik könyvtára is beleillik ebbe a fogalomba), itt az ún. FrontPage Extension-ökön keresztül, magán a (fejlesztő) WEB-en történhet az oldalak szerkesztése. Ennek persze ára is van: szükséges egy WEB szerver, melyet a FrontPage ellát a saját adataival. Ez lehet a NT Server Internet Information Servere, de kapunk sok más ismert szerver szoftverhez is kiegészítőket és végül (ha más nincs) a Windows 95-höz Personal Web Servert. A rendszer támogatja, hogy az elkészült WEB-et, akár olyan Internet szolgáltatónál is elhelyezessük, aki nem támogatja a FrontPage extension-ök használatát.

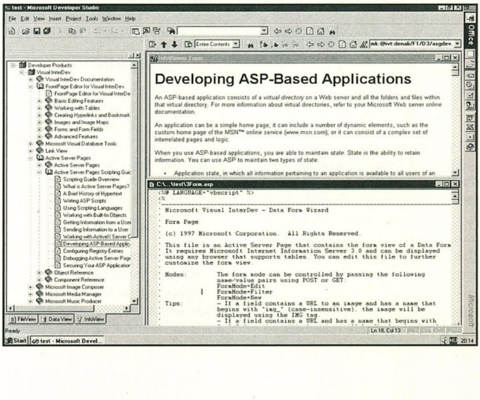
A FrontPage segítségével beléphetünk az aktív oldalak előállításának mezejére is. Ha ezt pl. az NT Workstation 4.0 magyar változatának segítségével próbáljuk megtenni, akkor előbb-utóbb meglepetések fognak érni bennünket. Pl. az .asp kiterjesztésű szerver oldali komponensek futtatásához szükséges up grade-je a NT Workstation-höz adott „Microsoft Személyes Web szolgáltatás"-nak (Peer Web Services) nem fog sikerülni, mivel az up grade-ből (IIS3) még nincs magyar, és az angol változat meg legalább Service Pack 1a-t igényel (olyan meg az NT 4.0 magyarhoz nincs).

VISUAL INTERDEV

A Microsoft e terméke április elején jelent meg az üzletekben és szándéka szerint forradalmasítani kívánja a Web technológiát. Mit is kínál a Web fejlesztőknek a csomag? Mindenek előtt a FrontPage-ből megismert Editort, az Internet Explorert (ha valakinek még nem lenne meg), Personal Web Server for Win 95, az említett szerver oldali FrontPage extension-öket és Active Server Pages névre hallgató (IIS3 up grade-et). Továbbá a Microsoft korábban már megjelentett segédprogramját: Image Composer, Media Manager, Music Producer.

A Visual InterDev egyszerű lehetőséget ad a vegyes kliens-szerver oldali fejlesztésekre, attól függően helyezhetőek az általunk írt, ill. a program által generált kódrészletek, hogy mi az előnyösebb a mi szempontunkból. Pillantok alatt készen állhat az adatbázis lekérdezését lehetővé tevő .asp modul, a legkülönfélébb adatbázistípusok esetén is. És, hogy könnyen menjen a fejlesztés még a „kezdők" számára is, az egész fejlesztés során ott az InfoView könyvespolca a számtalan témakör leírásával: a FrontPage Editor-ának leírásától kezdve a HTML, VBSrcipt és JScript nyelvek leírásáig. És ha valakinek további segédeszközökre van szükség a fejlesztéshez, annak a Microsoft egybegyűjtve is kínálja Visual Studio 97 (Professional Edition) néven, ahol is a Visual InterDev kiegészül a Visual J++, a Visual Basic és a Visual C++ termékekkel. Így minden rendelkezésre áll az ActiveX és egyéb fejlesztések megvalósítására, de erről majd máskor ejtünk néhány szót.

(JOCO)



Tapasztalataim

Az MMX rémálom

Még mielőtt ebbe belemerülnénk, ismét válaszolok néhány olyan kérdésre, melyek többeket is érdekelhetnek.

KÉRDÉS

Hello Old Man!

Mióta megy a rovatod a PC Guru hasábjain, azóta mindig azt nézem meg legelőször.

Talán a legsikeresebb része az újságnak ez a tuning rovat. Vásárolni szeretnék, s ezzel kapcsolatban szeretnék kérdezni. A VX-es és HX-es alaplapok befogadják-e a SIMM RAM-okat? Érdemes-e HX-eset venni (P166-ost szánok bele) vagy elég a VX-es. (Hallottam valamit arról, hogy a HX-es chipszetek nem igazán tökéletesek, s el fognak tűnni – persze még azóta is vannak, úgyhogy erről ennyit).

Melyik nyújt jobb összteljesítményt:

- P166-os 3x60 MHz-n meghajtva
- P166-os 2x83 MHz-n meghajtva (kérdés, ér-e a gyorsabb PCI busz a videokártya miatt annyit, hogy lemondjak a 180-as pentium előnyeiről)

Nem akarlak lefárasztani, hiszen sokszáz levéllel kell? foglalkoznod, úgyhogy én beérem tőszavas válaszokkal is.

Előre is köszönöm a segítséget!

szilard0@

VÁLASZ

Nem tudom, mit értessz SIMM RAM alatt, feltehetően azt a baromi hosszú RAM fajtát. Ha igen, akkor azt SDRAM-nak hívják. Ezt a fajta ramot csak a VX-es alaplapok tudják fogadni. A HX-es alaplapokkal valóban sok a gond, ezalól csak 1-2 gyártmány kivétel, ezek viszont elég drágák. Szerintem elég a VX-es is, ami pedig a számításodat illeti, valami nem stimmel, mert ha egyszer az a proci megy 3x60, azaz 180MHz-en, akkor megy 2.5x75-ön is, és ide még nem kellenek speciálisan gyors ramok. Nem utolsó sorban kevés olyan VX-es alaplap kapható, amelyik támogatja a 83MHz-et. A 75MHz 37.5MHz-es PCI buszt jelent, így a videokártya is elég gyors lesz.

KÉRDÉS

Hello Old Man!

Most nem írom a szokásos dicséreteket, úgyis tudod milyen jó az újság és a TUNING.

Van egy apró PROBLÉMÁM. Az előző (97/4) számban írtad, hogy a procik hasán található feliratból kideríthetek néhány dolgot. Írtad példának az Intel P100-ast. Nos, nekem is az van. A példában az szerepel, hogy SX886/VMU. Azt írtad továbbá, hogy az SX886-nak sok változatával találkozhatunk. Nekem a procim alján az SY007/SSS „felirat" van, viszont nem tudom felhúzni 120MHz-re.

Akkor most:

a. Nekem esetleg P90-es procit adtak, ami felhúzható 100MHz-re (bár nem valószínű, de esetleg megeshet)

b. P100-as procim van, ami az SSS ellenére nem húzható fel 120MHz-re

Köszi előre is,

Kovács Tamás (BRaiN)

VÁLASZ

Nem tartom valószínűnek, hogy a **** hasbaakasztott volna egy hamis procival. Azt tudomásul kell venni, hogy nincsenek 100%-os tuningok, mindig van kivétel is. Te ebbe estél bele.

KÉRDÉS

T. Tuning Isten!

Abban a vonatkozásban szeretném kérdéseimet fölteni, hogy miként reagál a cache a 75MHz-es órajelre, melynek a periódusa 12-13ns, és honnan lehet tudni, hogy egy alaplap fölhúzható-e 75, ill. 83MHz-re, valamint az intel pentiumok hajlandóak-e működni vele (konkrétan a már nem tuningolható szériákra vonatkozóan)?

Nem untatlak tovább, bye:

Tamás

VÁLASZ

A burst cache gond nélkül dolgozik bármilyen buszfrekvencián, de mint fentebb említettem, a 83MHz-hez már igényesebb ram kell. Ha az alaplapleírás nem tér ki rá, akkor felejtsd el a 66MHz feletti órajeleket. Ha tudja a 75MHz-et, akkor van valami kevés esély a 83MHz-re is. A nem tuningolható Pentiumnak, pl. egy P-166-nak teljesen mindegy, hogy 2.5x66 vagy 2x83MHz-en hajtod meg.

KÉRDÉS

Helló-belló!!!

Lenne egy kérdésem: hogyan lehet Intel P133-at feltuningolni 166-ra, mert már több alaplapot és procit is kipróbáltam, de nem sikerült 2.5-szereznem az órajelet. Hiába állítottam 166-ra maradt 133-on.

Válaszod is köszi: *Zoli*

VÁLASZ

Sehogy. Az Intel, tekintettel az elharapódzott processzorhamisításra – erről később még lesz szó – a P133-as prociknál kiiktatta a kétszerezésen kívüli órajelsokszorozást. Ez nem jelenti azt, hogy nem bukkanhat fel egy-egy tuningolásra alkalmas példány. Neked nem volt szerencséd.

KÉRDÉS

Hi Guru Team!

Először is, az újság nagyon jó, az egyik legjobb a témában. A design, a cikkek, a témák mind szuperek.

Az igazi ok amiért ezt a levelet írom, az hogy van egy kis problémám. Most vettem egy Intel P166-os procit egy Intel Triton HX-es alaplappal. Megpróbáltam felhúzni P200-ra (3x66) és minden működött is, csak éppen a Quake fagy ki a következő hibaüzenettel: Call frame traceback EIPs 0x0003244a. Nagyon megköszönném, ha tudnátok segíteni.

Előre is köszönök mindent. By.

VÁLASZ

Több lehetőséged is van. Először is ne játssz a Quake-kel. Másodszor, mint már annyiszor leírtam, állíts a Biosz-ban mindent a leglassabbra. Harmadszor, majdnem biztos, hogy S3Trio64 V+ videokártyád van. Negyedszer, állítsd be az alaplap kínálta legmagasabb feszültséget. Látatlanban nem tudok többet segíteni, de lefogadom, hogy nagyon sokan cserélnének veled.

MÁS

Kicsiny, de rendkívül lelkes cégem úgy döntött, hogy kerül amibe kerül, veszünk egy Pentium MMX 200-at, éspedig azért, hogy egyrészről legyen, másrészről azért, hogy tapasztalataimat megoszthassam veletek. Nem mintha azt hinném, hogy holnap minden PC GURU olvasó rohan MMX-et venni, de azért mégis... No, és nem utolsó sorban a tuning lehetőségek felderítése miatt. Most leírom az egész rémálmot, időrendben.

Március 27.

Telefonálgatás ide-oda, nagyhírű cégek reklámjait böngészve, vajon hol lehet 200-as MMX-et kapni. Mindenki hirdet mindenfélét, kapni sehol sem lehet. Persze, ezt már megszokhattuk volna, a hirdetések terén Magyarország is új úton jár, mindenki hirdet mindent, ha viszont kéne valami, akkor tessék megrendelni, kb. 2 hét, stb. Végül is

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

az **** szívességéből ígéretet kaptunk arra, hogy tekintettel ősidőkre visszanyúló tuning múltamra, saját demo-gépükből kiveszik a processzort, és megkapjuk.

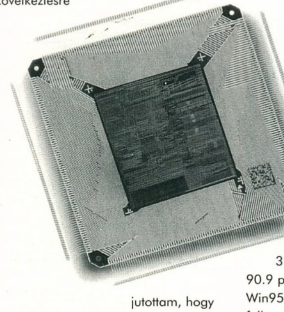
Április 1.

Megvan!!! Eredeti, gyönyörű, Intel Pentium MMX 200, külön lovasfutár hozta Székesfehérvárról, rendőri felvezetés, tűzoltózenekar, fehérruhás szűzek sorfala - felmerült bennem a kérdés, honnan vettek ennyi .... fehér ruhát. Itt van a kezemben, egyelőre a fiókba kerül, holnap behozom a gépemet, aztán mindent bele! Ja, ugyan méltányos áron, de kifizetni azért ki kellett...

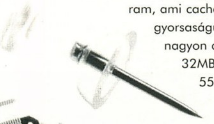
Április 2.

Fájó szívvel kiveszem a gépből a jó kis Pentium Classic 200-as procit, amelyik eddig hűségesen szolgált 225MHz-en, gorombább beavatkozással 250MHz-en is hajlandó volt működni. Az alaplap a jól ismert Asus P/I-P55T2P4 dokumentáltan 75MHz, nem dokumentáltan, és kipróbálva 83MHz órajellel. Az MMX hasán a 2.8V-os felirat hirdeti a megkívánt feszültséget. Alaplap beállítva, kezdés 3x66=200MHz.

Minden rendben, gurul a gép, DOS alatt kb. 6-8%-kal gyorsabb a hagyományos P200-nál. Nézzük a Win95-öt. Hát igen. Itt már jelentősebbek a különbségek, egyes területeken eléri a 25-40%-ot is. Ja, a grafikus kártya a Hercules Dynamite 128, 4Mb MD-rammal. Na de 200MHz-en mindenki tudja használni, nem? Nosza, menjünk feljebb! 3x75, azaz 225MHz. Elindul, nem bootol. Már ettől hülyét kaptam, mert eddigi olvasmányaim során arra a következtésre



jutottam, hogy 225MHz-en, és 250MHz-en minden 200-as MMX kifogástalanul működik. Kivéve ezt. Na de öreg motoros vagyok már, úgy hogy egy kis tuning, hűtés ellenőrzése, feszültség feljebb, gyönyörűen megy 225MHz-en. Ez már gorombább dolog, DOS alatt 10%-kal veri a Pentium Pro 200-at, Win95 alatt 16%-kal. Emm386, himem.sys, minden O.K, tökéletesen működik, Wintach 640x480 true color 470, mpeg 76 frame-sec. Hajtás tovább, 3x83, azaz 250MHz. És itt kezdődnek a nagy bajok. DOS alatt minden rendben, tökéletes, 3DBench 250, minden Dos4gw-s játék, program tökéletesen megy. Na de a Win95! Fagy, mint az állat! Hőmérsékletmérés, még egy ventillátor beépítése, a proci max. 40 fokos, mindent a leglassabbra állítok, FAGY!!!! Kipróbálok 40 féle ramot, egyikkel kicsit jobb, másikkal kicsit rosszabb, de FAGY!!! Lázas telefonálgatás, hátha valahol van 45ns-os EDO ram, persze nincs sehol. Kezdem feladni. Valaki behoz az üzletbe valódi, paritásos 36 bites ramot, Toshiba, nem gagyi. Beledugás, mivel az alaplap Asus HX-es, azonnal felismeri, nagyon boldog vele, minden tökéletes, de a Win95 FAGY!!! Nincs mit tenni, ennyi van és kész. Vissza 225Mhz-re, sírógörcs, részvétnyilvánítások tömege, stb. Mindenesetre még soha nem volt ilyen stabil a gépem 225MHz-en, mint a valódi 36bites ramokkal, mindent a leggyorsabbra állítva sincs semmi probléma. De 225 nem egyenlő 250-nel, mint tudjuk. Mi lenne, ha megpróbálnám egy VX-es alaplapban, SD rammal? Ennek csak az az akadálya, hogy az SD-ram, ami cache gyorsaságú, nagyon drága, 32MB kb. 55.000Ft.



Egyelőre. Egyébként utánanéztem, akinek sikerült 250MHz-en probléma nélkül üzemeltetni a procit, az mind VX-es alaplapban, és SD-rammal próbálta. Azért leírok néhány mérési eredményt, amit sikerült kicsiholni.

Mint fentebb írtam, 3DBench 250, Chris 3DBench vga: 300.9 pont, svga: 90.9 pont. Mikor hajlandó volt menni Win95 alatt, akkor mpeg true color full screen 82 f/s, Wintach 640x480 true color 590 pont. Az MDK tesztje szerint DOS alatt 23, Win95 alatt 32%-al veri meg a Pentium Pro 200-at. Ennyi. A tuning sem fenékig tejfel.

MÁS

A jobb alaplapgyártók kezdik kihozogatni a 75MHz-et is támogató alaplapokat. Ezek közül is az első fecskék közé tartozik a SOYO, amelyik kihozta az új VX-es alaplapját, 75MHz, dupla SD-ram foglalat, MMX támogatás, tehát dupla tápfeszültség, támogatja a Cyrix 200+-t, kategóriájában szerintem király. A régebbi is nagyon jó volt, ilyen stabil alaplappal ritkán találkoztam. Az ára is jó, olyan 24.000.-Ft netto. Szerintem bármelyik márkával, beleértve az Asus VX-et is, felveszi a versenyt. Az Asus kihozta a TX chipsetes alaplapokat, az első beszámolók szerint semmi különös, az IDE lett gyorsabb, és beépítettek egy csomó biztonsági funkciót, pl. figyeli a proci hőmérsékletét, a tápfeszültségeket. Az első tesztek semmi különöset sem mutatnak, kivéve az igen gyors IDE interfacet. Ellentétben a HX-es alaplapokkal, támogatja az SD-ramot vagy a DIMM-ramot, a fene tudja már ezeket követni.

MÁS

Ismét felbukkantak a hamisított Pentiumok. Jó lesz mindenkinek vigyázni, aki a 166-os vásárlásán töri a fejét. Németországban és még néhány helyen a rendőrség lecsapott néhány cégre, ahol a hamisítás nagyüzemi méretekben folyt. Azt hitték hogy ezzel vége, de nagyon tévedtek. A hamisítás vígan folyik tovább. Az ügyes fiatalok felvásárolják azokat a P-133-asokat, amelyekből nincs kiirtva az órajel 2.5-3-szorozása, homokfúvással eltávolítják az eredeti feliratot a proci tetejéről, laserrel új feliratot égetnek bele. A proci hasán található azonosítójeleket vagy kipolírozzák, vagy leragasztják. Ez nem kis munka, valamint nem kis költség, de 50-100 ezres tételnél már nagyon megéri. Hogyan lehet ez ellen védekezni?

Elsősorban kell egy jó nagyító. A Pentiumok teteje oldalirányban 45 fokban csatlakozik az oldallapokhoz. Mivel a homokfúvás csökkenti a proci vastagságát, ez az úgynevezett letörés csaknem eltűnik. Ha viszont ezt megelőzendő nem megfelelő az előző felirat eltávolítása, akkor az új gravírozás alatt nagyítóval jól látható a régi felirat nyoma. A Pentiumok hasa mindig fényes, sohasem matt fekete.

A matt alsórész is hamisítást feltételez. Az eredeti feliratot kipolírozzák, vagy fekete címkével leragasztják, majd új feliratot szitáznak rá. Sajnos, a garanciacímkét minden esetben a proci hasára ragasztják, tehát ezt már nehezebb azonosítani. Ha valakit érdekel, akkor a kerámiatokos Pentium kerámiavastagsága 2.8mm. Ha ennél vékonyabb, akkor tuti hamis.

Jó vadászatot!

Old Man
email: oldman@mail.elender.hu
http://www.fmki.hu/hardwerem.htm

Kérlek titeket, hogy aki Old Man-nek küld levelet, az ha lehet ékezetes formában txt vagy doc állományban küldje attachment-ként befűzve, mert nagyon rossz javítgatni az ékezetmentes leveleket. Aki nem tudja hogyan kell ezt csinálni, írjon a GURU címére: guru@mail.datanet.hu

Laza, a törd.

LightWave
Égi áldás

Mint minden tisztességes raytracer, a tavasz első sugarait követve én is kigördültem a természetbe egy kis témagyűjtésre. Úgy gondoltam, még pluginból is megárt a sok, ezért reméltem, hogy egy szépen csillanó kitinpáncél, vagy a szemem előtt kinyíló virágok szín kavalkádja megihlet. Nem így történt, mert március vége ellenére esni kezdett a hó. Csüggedten ereszkedtem a gépem elé, s egyszer csak felvillant a szikra: e havi témánk az égi áldás lesz.

Több variációval is találkozhatunk ezen problémák orvoslására, s ezek közös eleme, hogy a LightWave részecskerendszerére támaszkodik. Ez érthető is, hiszen egyrészt felesleges lenne a memóriát felületekkel telíteni, másrészt egy zuhanó esőcseppet általában csak egy vékony vonalnak látunk. Ezen belül is két kategória létezik: az első esetben mindegyik cseppet különálló tárgyként kezelünk. Több okból is el kell vetnünk ezt a módszert: a mozgások legenerálásához egy külső program segítségét kell igénybe venni, s a rendkívül sok object mozgási görbéi nagyon leterhelik a gépet. A későbbi módosítások lehetősége közel nulla.

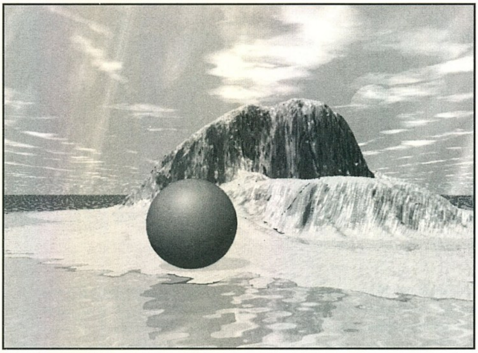
A második típus alapja egy sok pontból álló object, s ezekből kell néhányat elhelyezni a színen. Ez utóbbi, sokkal szimpatikusabb módszert fogjuk megvizsgálni. Mint minden munkát, ezt is a Modelerben kell kezdeni. Szokásomtól eltérően most le fogok írni egy-két számot is, mert a méret és a mozgás, a sebesség - azaz a tér és az idő - a ciklikus animációknál olyannyira összefüggenek, hogy ezek elhanyagolásával ez az iromány túlzottan általánossá és semmitmondóvá válna. Első lépésként - a RandomPoints plugin segítségével - készítsünk el egy esőfelhőt. A felhőnk alakja legyen kocka alakú, s álljon 500 pontból. Természetesen ez nem lesz igazi felhő, nem ez fogja a kék ég monoton harmóniáját világos alakzatokkal megtörni. Az eget festő felhőleplet általában a jó öreg Fractal Noise textúrával, vagy egy másik programmal előre legenerált képekkel szokás szimulálni. De térjünk vissza az éppen készülő esőcsepphalmaz objectünkre.

A pontok felületeit még nem tudnánk semmilyen attribútummal sem ellátni, mivel még nincs is felületük. Tehát - az előző számban említett csillagos égbolt készítéséhez hasonlóan - idézzük meg a Points2Polys plugint. Az egy köbméteres kockába tömörülő cseppek sűrűsége ugyan megfelelő, de így csak egy kis sikátort tudunk eláztatni, ezért kénytelenek leszünk felnagyítani (Size=4) a felhőnket. Ebben az esetben nem használhatjuk a Rest on Ground plugint, mert nem valószínű, hogy a legalsó pont épp' Y=-2 méteren található. Tehát marad a hagyományos eljárás, a Move (Y=2), s már csak le kell menteni az objectet. Lehet taskot váltani!

Először töltsük be a ponthalmazunkat, majd készítsünk belőle három másolatot a Clone Object funkcióval. Ezek után helyezzünk el egy nullobjectet a színen, s csatlakoztassuk ehhez a többi tárgyat. Ezen utóbbi lépések nem szükségszerűek, tehát nyugodtan kihagyhatóak, de minden mozgó tárgyat érdemes ellátni egy szülővel. Ennek akkor lehet igazán hasznát venni, amikor az animáció összetettsége megköveteli, hogy a figurák mozgásait külön scene-en készítsük el, s az esetleges hibákra csak akkor derül fény, amikor mindegyiket összegyűjtöttük a Load from Scene-nel.

Nincs rosszabb annál, mint amikor egy több órás munkát újra kell kezdeni egy apróság miatt, főként akkor, ha ez egy semmiségnek látszó tárgy elhelyezésével elkerülhető. Ezen kis kitérő után térjünk vissza a tárgyaink pozícionálásához.

Készítsünk belőlük egy oszlopot, azaz helyezzük pontosan egymás fölé „mind a négyet”, majd mozgassuk úgy őket, hogy amint az egyik eltűnik a föld alatt, az azonnal ugorjon az oszlop tetejére. És most jött el az a pillanat, amikor kénytelen vagyok kaput nyitni az elején beígért számáradatnak. A negyedik object a nulladik fázisban maradjon a 0,0,0 pozícióban, a harmadikat helyezzük közvetlen fölé, azaz 0,4,0-re. A másodikat négy méterrel még magasabbra, s az elsőt legfölülre, Y=12-re. Egy ciklus harminc fázisból fog állni, tehát készítsünk az első objectnek a 30 frame-be egy kulcskockát, ahol az Y koordinátán -4-et vesz fel. S mivel ciklikus mozgást készítünk, ezért az End Behaviourt



állítsuk ismétlődő típusúra, azaz Repeatre. (Természetesen ezt a többi mozgásnál is át kell kapcsolni. A továbbiakban is csak függőleges irányban lesz változás, ezért elhagyom a tengely megnevezését.) A második objectnél a 29. és a 30. fázisban vegyünk fel kulcskockákat. Az előbbihez tartozó érték -8 lesz, míg az utóbbi magasság megegyezik a kezdőértékkel (8). Ahol a kulcskockák közvetve követik egymást, ott a kulcskockához tartozó Spline Controls panelon található Linear felirat mellé tegyünk egy pipát, s további görbéknél is cselekedjünk e szerint. A harmadik felhőnek a 22., a 23. és a 30. fázisban lesznek kulcsai, s az ehhez tartozó értékek a következők: -8, 8, 4. Az utolsónak is négy kulcsfázisa lesz, s 30 kockában szintén visszatér a kiinduló állapotba, de előbb a 7. fázisban lezuhan 4 méterrel a tengerszint alá, majd a 8-ban felemelkedik 12 méter magasra.

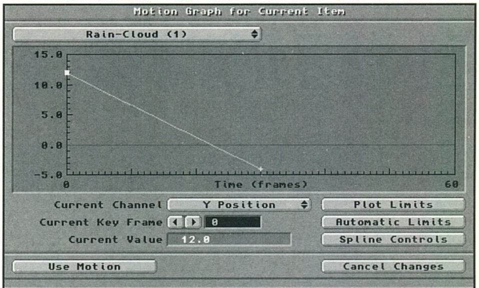
Szemléljük meg oldalnézetből a remekművünket egy preview animácó segítségével. Ha minden igaz, akkor azt kell látnunk, hogy a kockák szépen követik egymást, s a föld alá süllyedt objectek előbb-utóbb az oszlop tetejére kerülnek. S ahhoz, hogy a lefelé haladó pontokból zuhanó esőcseppek váljanak, mindössze azt kell tenni, hogy a Camera Panel alján lévő Particle Blurt bekapcsoljuk.

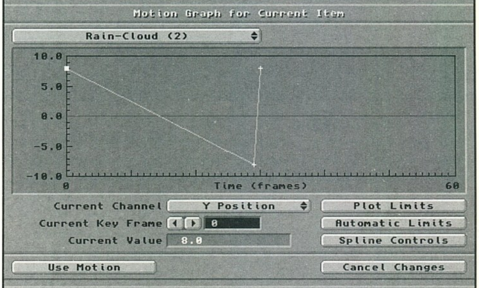
Ezek után a havazás elkészítése nem jelenthet gondot, mert mindössze néhány apró változtatásra van szükség: A felületeknél az előző kékes színt a fehér irányába kell eltolni, míg az enyhe átlátszóság maradhat, s a pontok méretét a Particle/Line Size-nál Automaticról Large-ra kell váltani. A hópelyhek hullása valamivel lassabb mozgás mint az esőcseppek zuhanása, ezért ebben az esetben a Particle Blurra nem lesz szükségünk. Ehelyett viszont meg kell oldani a szállingózással járó X és Z mozgást, és a szélről sem szabad megfeledkeznünk. Régebben olvastam egy megoldást a hasonló problémákra, mely szerint több objectet kell készíteni, s ezek közötti metamorfózissal lehet megoldani a cseppek/pelyhek játékosságát. Szabadabb paraméterezési lehetőségei miatt a Displacement Map használatát jobb öletnek tartom, s mivel az 5.0 óta halmozhatjuk a textúrákat, egy újabb ripples-sel megoldható a légmozgás is. Kis amplitudóval és rövid hullámhosszal (pl. 0.1 és 0.5) a szállingózás, nagyobb értékekkel pedig a széllökések utánozhatók. Az eddig leírtak valódiságát csak egy animációval lehetne alátámasztani, de egy újságban ezt időnként nehezen lehet megoldani, ezért - a múlthavi Gauss-görbe után - most egy-két tájképpel, és néhány mozgási grafikonnal próbálom illusztrálni a gondolataimat.

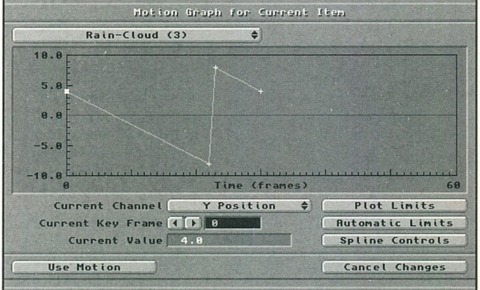
A korábban említett nullobjectek lehetőségeiről még néhány dolog az eszembe jutott. Gondolom, már mindenki találkozott azzal a problémával, hogy elforgatott egy tárgyat, például az Y tengely körül, s a következő tengely körüli elforgatás már nem igazán sikerült. Ennek oka abban rejlik, hogy mindegyik tárgy a szülője, szülő hiányában pedig a világ tengelye körül forog. Más programok után (pl. Imagine, ahol külön van lokális és globális tengely) ezt egy kicsit nehezen lehet megszokni, de általában egy nullobjectnél többre nincs is szükség, s így még átlátható is marad a hierarchia. Szintén segítségünkre lehetnek a NO-ek, ha egy felületnek csak egy részét szeretnék textúrával lefedni. Ilyenkor vagy betöltjük a tárgyat a Modelerbe, s ott mérjük le, vagy egyszerűen csak melléhelyezünk egy-két NO-t, s a pozícióikból megkapjuk a kellő értékeket. Matematikai textúráknál sem haszontalan, mert egy hullámforrás elhelyezésénél is sokat segíthet.

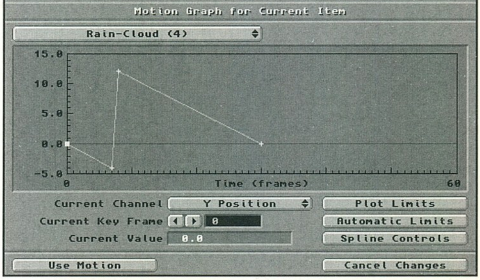
A következő hónapra a pluginek tavaszi szünete végetér...

GABRIEL



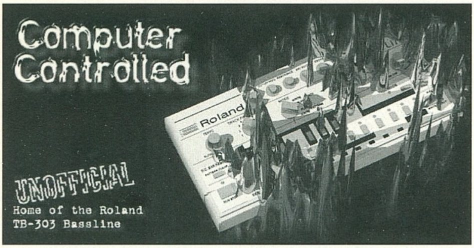






ROLAND

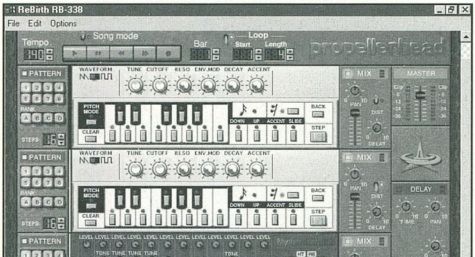
TB-303 REBIRTH



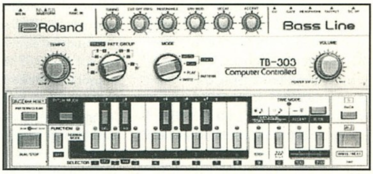
A Roland cég TB-303 nevű analóg basszusszintetizátora, a 303-as, furcsa fogalommá vált az elmúlt évek során. Sok dolog kötődik hozzá, amiről a tervezőinek elképzelése sem volt, mikor piacra dobták. A '80-as évek végén elinduló, Európán végigsöprő acid-house hullám alapkelléke lett, és ma is használják, jellegzetes, sípoló hangja rengeteg helyről köszön vissza (bár a jelentősége nem olyan nagy, mint korábban volt).

A története 1983-ban indult. Ekkor dobta piacra a Roland cég, azonban érdeklődés hiányában, 18 hónappal később leállították a gyártását. 1987-ben fedezték fel chicago-i producerek a Phuture duó Acid Trax című dala nyomán, a house-zene készítői is felhasználták. A 303-as hangjára épülő minimalista tánczene egyre nagyobb tömegeket mozgatott meg. Ez a jelenség egy évvel később már divathullámmá nőtte ki magát. Az Egyesült Államokban, majd Európában is illegális partikat szerveztek, ismertetőjelük a smiley-fej volt (egy ideig a Trabantok hátsó ablakáról vigyorgott a járókelőkre Pesten, aztán más került a helyükre). Egy évvel később a hatalmas hullám elapadt, és a megjelenő kommersz house-felvételek a slágerlistákra is feljutottak.

A '90-es évek elején a TB-303 és az acid újra a középpontba került. Klubok tömkelege nyílt meg, rengeteg kiadó alakult, az „előadók" száma hihetetlen mértékben megnőtt, és persze a befogadó közönség is több millióra növekedett. Rengeteg stílus alakult ki, azonban az acid, a kezdeti felemelkedés után ezek közt csökkenő jelentőséggel bír. A TB-303-asból készült digitális másolat, de ennek az ára 2000 márka, tehát 200 ezer forint körül van.



A Propellerheads cég (vagy együttes) jóvoltából készült el a szintetizátor digitális másolatának, az RB-338-asnak a számítógépes software-es változata, mely két RB-338-ast és egy TR-808-as dobgépet emulál, és találhatunk benne egy szekvenszert is. Látható rajta a hangszer jellegzetes ezüstös színe is, ami különösen hangulatossá teszi a használatát. Eddig csak az alpha-verziót sikerült megnézni, így a program nem tudott mindent tökéletesen kezelni (többek közt menteni sem). Használata végig mouse-zal történik. Fent találjuk a két „basszuskészítőt"- ezek egy oktávos hangkeltők, egyszerre egy hangot tudnak kiadni. A billentyűzettől balra tudjuk állítani, hogy az ütemet kitöltő 16 egységből hány egységenként szólaljon meg a gép (16-nál egyszer hallunk hangot). A billentyűzet felett láthatóak a hangszín-szabályozók, amelyek a program tulajdonképpeni lényegét adják. Ezen hat kapcsoló forgatásával érhetjük el az ismerős, jellegzetes visító hangzásokat. A Pitch Mode gombbal juthatunk el a hangok nyújtásához. Ebben a verzióban a szintetizátort a kottajegy melletti kapcsolóra klikkelve kapcsolhatjuk be. A szekvenszer része a programnak az a nyolc pattern, amiben különböző beállításokat tudunk tárolni, a hangszínt azonban nekünk kell megjegyeznünk (de legalábbis felírogatnunk). A két szintetizátor közös használatával érdekes ritmusokat nyerhetünk. Ha elégedetlenek lennénk, a Clear gomb megnyomásával szüntethetjük meg munkánkat. A „ritmusszekció" is nagyon könnyen kezelhető. A képernyő jobb alsó sarkában levő állító tekerésével válthatunk a dobhangok között, majd a 16 egység közül a megfelelő helyre kattintva (négy különböző színnel van jelölve a 4 ütem) hallhatjuk is a hatást. Ezen kívül a hangerőt, és néhány esetben a hangszínt állíthatjuk. A szekvenszer-rész hasonlóan működik a mod szerkesztők patternjéhez.



Működtetéséhez Song módba kell kapcsolni a gépet.

A Rebirth elindításához egy Pentium-os gép és egy DirectX 3.0-kompatibilis hangkártya szükséges. Természetesen a hangminőség jelentősen függ a hangkártyán levő D/A konvertertől. Ennek a kiküszöbölésére lesz benne a teljes változatban az az opció, hogy a munkánkat wav-file-ként lehet majd elmenteni. Ez már csak azért is fontos, mert Cakewalk Audio-ba, vagy Cubase Audio-ba, így már be tudjuk tölteni a kész alapot, és „már csak" a többi szólamot kell ezek után bejátszuk. Ennyivel már el lehet indulni. Ha valakinek sikerült felkelteni az érdeklődését, az nyugodtan írjon a Guru címére. A következő CD-GURU-n megtalálható lesz a program nem-teljes verziója.

Charlie és a Hullahopp Grupp

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

MECHWARRIOR 2-MERCENARIES

Az ALT, SHIFT and CTRL lenyomása mellett írhatjuk be a következőket:

antijolt — Time expansion
beholdmyglory — Free eye mode
bubbleboy — Founding spheres
crazysexycool — Unlimited jumpjets
flashyflashy-Auto — grouping
iseenfireandiseenrain — Unlimited ammo
itsdabombinmybeautifulballoon — Sprout jumpjets
itsdabooomb — Nuke targeted mech
likethecomstarbaby — Successfully end mission
ontimeeverytime — Time compression
ooohhhlllaaalllaaa — Heat tracking
redjackandtikrules — Destroy targeted mech
superfunkicalifragisexy — Invulnerability
walkthisway — Leading reticle

WHIPLASH

A config menüben a nevünk helyére kell beírnunk:

LOVEBUN — titkos autó
MAYTE — titkos autó
TINKLE — titkos autó
SUICYCO — titkos autó
2X4B523P — titkos autó
FORMULA1 — az autók egy másik csoportja
SUPERMAN — láthatatlan kocsik
DR DEATH — megsemmisítő mód
DUEL — ellenfelek legyilkolása
GOLDBOY — Premier Cup
MREPRISE — Bonus Cup
MR ZOOM — gyorsítás
TACHYONS — gyorsítás még
TINYTOTS — Thin Cars
YOTARACE — Huge Tracks
MRFROSTY — Icy Roads
WARPGATE — csúszkáló autók
CINEMA — Widescreen Mód
CUP WON — zárókép megnézése
I WON — játék megnyerése
ROLL EM — Credit megnézése
FREAKY — Weird Coloring
TOPTUNES — másik zene

REBEL MOON RISING

FWMITHRA — legyőzhetetlenség
FWMIGA — teljes fegyverzet és lőszer
FWMARIT — teljes egészség és oxigén
FWKITTY — láthatatlanság
FWWARP## — ugrás az ## küldetésre
FWIGIVEUP — ugrás a következő küldetésre
FWBERT — Jetpack
FWBARNEY — Frame rate számláló
P & S — képlopás

BLOOD AND MAGIC

Az ALT lenyomása mellett gépeljük be a kódokat:

FOG? WHAT FOG? — térkép megmutatása
BOOST — teljes mana
ELMINSTER — teljes fejlesztés

Ingyen kreatúrák:

ACOLYTE — Basal Golem
FATHER — Cleric
WOLVERINE — Druid
GREMLIN — Enchanter
FATAL ATTRACTION — Fury
FLYING MONKIES — Gargoyle
RAISE DEAD — Ghoul
ALASKA — Gnome
JARETH — Goblin
MERV — Griffin
BODY GUARD — Guardian
MOTHER IN LAW — Harpy
MICROSQUISH — Juggernaut
SEDUCTION — Nymph
LANCELOT — Paladin
YOGI — Ranger
CONCRETE — Stone Golem
NEEDS FOOD BADLY — Warrior
MERLIN — Wizard
SHADOW — Wraith
SMOG — Wyrm

STRIFE

Full Version

OMNIPOTENT — sérthetetlenség
JIMMY — összes kulcs
ELVIS — No Clipping mode

Shareware Version

STUFF — sérthetetlenség, összes fegyver, kulcs és teleport kártya
IBGOD — sérthetetlenség
GUNS — összes fegyver
LISTIT — kiegészítők
OPEN — összes kulcs
STIC — csendes cipők
MONEY — pénz és szívósság
KILLEM — gyilok az összes ellenfélre
SPIRIT — No Clipping mode
GOTO## — Warp to level ## (32-34)
MOVEME# — Teleport to map spot
IDDT — teljes térkép bekapcsolása (a MAP üzemmódban)
ILIVE — automatikus healt emelés (F5 lenyomására)
AIBRAIN AI — toggle
IDMYPOS — koordináták
IDMUS## — zene váltás ## (01-10)

OUTLAWS

olash - végtelen lőszer
olpostal - összes lőszer és fegyver
olredlite - az ellenfelek nem mozognak és nem lőnek

POWERSLAVE

LOBODEITY — sérthetetlenség
LOBOCOP — összes fegyver
LOBOSWAG — összes tárgy
LOBOPICK — összes kulcs

THEME HOSPITAL

A save game 61A95 offset címére írjunk be 6 db F-et és máris egy kicsit gazdagabbak leszünk.

WORMS: REINFORCEMENTS

A Weapons screen-en írjuk be hogy BOBJOB és máris a Cluster Bomb és a Mines lecserélődik egy pofásabb fegyverre. A sima Worms-nél a BAABAA kódot használjuk ugyanitt.

XS

A nevünk helyett írjuk be:

Medical — ugrás a titkos pályára
Pension — még egy titkos pálya

DX-BALL

A főképernyőn:

CTRL-F1 — editor

Játék közben:

CTRL-F1 — normal ütő
CTRL-F2 — ragadós ütő
CTRL-F3 — lövéses ütő
CTRL-F4 — nagy ütő
F5 — zene váltás

ARCHIMEDEAN DYNASTY

A CTRL billentyű lenyomása mellett:

0 — mission befejezése
1 — sérthetetlenség
2 — végtelen torpedó
3 — végtelen torpedó

BLOOD

BUNZ — összes fegyver, lőszer
CALGON — pálya ugrás
CAPINMYASS — Isten mód letiltása
COUSTEAU — 200 health. Scuba suit
EDMARK — „Those were the days"
EVA GALLI — falon átjárás
FORK BROUSSARD — nincs fegyver, lőszer és páncél, 1 életpont Delirium
FUNKY SHOES — szuper ugrás
GOONIES — teljes térkép
GRISWOLD — teljes páncél
HONGKONG — „LARA CRAFT"
I WANNA BE LIKE KEVIN — Isten mód
IDAHO — összes lőszer és fegyver
JOJO — Delerium
KEYMASTER — összes kulcs
KEVORKIAN — öngyilkosság
KRUEGER — „Flame Retardant"
LARA CROFT — összes fegyver és végtelen lőszer, valamint „Lara Rules"
MCGEE — „You're Fired" kiírás
MONTANA — összes lőszer, fegyver és pajzs
NOCAPINMYASS — Isten mód
ONERING — láthatatlanság
RATE — framerate kiírása
SATCHEL — összes tárgy
SPIELBERG — pályaugrás, összes cheat letiltása
SPORK — 200 életpont

HUNTER HUNTED

A kódok begépelése után Enter:

COLE — sérthetetlenség és az összes fegyver
RAYL — sérthetetlenség
INVINCIBLE — sérthetetlenség
LUKASZUK — összes fegyver
TREVOR — teljes lőszer
SNELLINGS — teljes energia

Karakter szín választás:

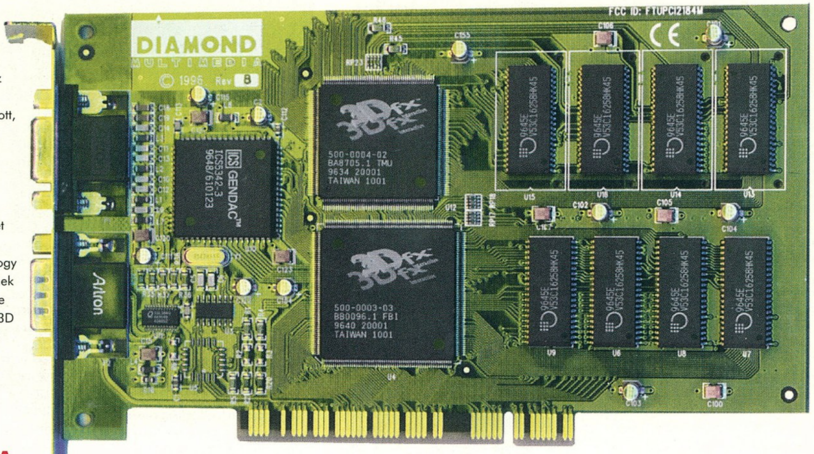
VINCENT — szürke
BLUE — kék
SAGE — zöld
AVACADO — világos zöld
OCHRE — barna
HAHN — barna

Bear™

Tes[z]t közelben

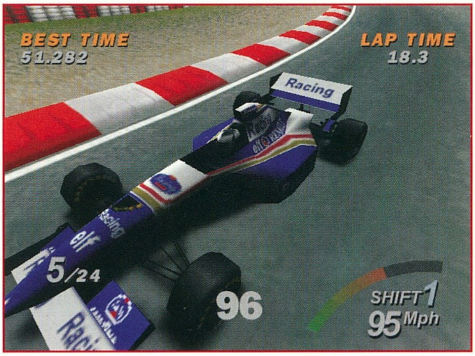
More 3D

Mostanság tetőzik a 3D őrület a GURU terén, és bár alapos fogadalmat tettem, hogy ebben a számban nem lesz semmi „voodoo-s dolog", nagyon hamar tisztán látszott, hogy nem tudom szó (írás) nélkül hagyni a közelmúlt híreit a 3Dfx háza táján. Elhatározásomban csak segített, hogy rengeteg visszajelzés volt az előző két cikkel kapcsolatban, ami messzemenően igazolta, hogy bár az olvasók nagy részének egyelőre nincsen lehetősége beruházni egy komolyabb 3D gyorsítóra, ettől függetlenül nagy szükség van az információra. (Vak vezet világtalant- mondanák a nagytudású kollégák:})



LASSAN BEÉRIK A GYÜMÖLCS....

Jó fél éve kezdett bekerülni a köztudatba, hogy több komoly cég fejleszt 3D gyorsító kártyát, melyek tudása eddig soha nem látott távlatokat fog megnyitni a PC-s játékok, és multimédiás alkalmazások terén. Első lépésben a videkártyákra került fel egy chip (Virge), melynek az egyetlen hibája, azon kívül, hogy igencsak lassan kezelte a 3D, az volt, hogy semmiféle software nem használta ki a lehetőségeit. Kivételt talán csak a tesztek, illetve a Descent2 jelentették. Mire eszméltek volna a fejlesztők, már nyakukon volt a második generáció, élen a Diamond Edge-dzsel, majd némi késéssel a Matrox Mystique-kel. Az utóbbi egy jelentős szintlépés volt a múlthoz képest, itt már teljes játékokat adtak a kártyához (Mechwarrior2, Scorched Planet, egy halom ígéretes demo), nem beszélve a Direct 3D támogatásról, ami biztosította a vásárlókat, hogy a jövőben jó pár program fog a szemük láttára „megszépülni" a Mystique-nek hála. Ekkor jött a nagy meglepetés, piacra dobták a Orchid Righteous-t, ami 4Mbyte EDO DRAM-mal, és egy új chippel, az Interactive Voodoo-val lett „felvértezve". A kártyához adott demok olyan meggyőzőre sikerültek, hogy nem volt kétséges, itt az új király. Ezzel el is érkeztünk napjainkhoz. Említésre érdemes még a Video Logic Apocalypse 3D, ami komoly konkurenciának tekinthető a 3Dfx-szel kapcsolatban, bár a kezdeti nagy lendület után egyelőre semmi érdemlegesebb fejlesztésről nem kapunk hírt. Ezzel szemben sorra érkeznek a voodoo-t támogató játékok demoi, teljes verziói, mindenféle kósza hírek keringenek a komolyabb alkalmazások kihasználására napvilágot látó speciális kiadásokról is. (pl.:3D STUDIO MAX)



Szép lassan az interneten található százas fejlesztői lista a duplájára emelkedett, kicsit mintha „letisztult" volna a piac, ami nem is baj, így legalább nem kell majd két-három fajta gyorsítót beszerezni ahhoz, hogy a játékok többségét élvezhessük.

MONSTER 3D

Nagyjából két hónapja a Orchid-ot felvásárló Micronics, egyszerűen nem volt képes annyi Righteous-t gyártani mint amekkora a piac felvevőképessége lett volna. Ennek köszönhetően mindenféle kikötéseket szabhatott a vásárlóknak, illetve a kártya árát egész „hosszú ideig" sikerült irreálisan magasan tartania.

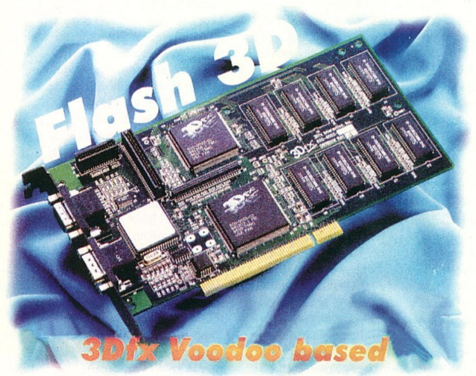
Ennek vetett véget a Diamond által kihozott Monster 3D, ami teljesen kompatibilis a 3Dfx „szabvánnyal", illetve az Orchid Righteous-szel. Olyannyira, hogy a driver-ek is használhatók mindkét kártyával, így kinek mi a szimpatikusabb, használhatja ezt is, azt is. (Az egyetlen eltérés, hogy a Monster használatakor nem kattan egyet a kép, persze ez tulajdonképen lényegtelen.)

A Diamond-nak még némi kizárólagos jogra is sikerült szert tennie, hiszen a EF2000 futtatható demoja csak ezen a kártyán volt hajlandó elindulni.

Kezdetben az Orchid hívők vadul mondogatták, hogy bizony a Monster az nem valami jó, hiszen a Diamond-os voodoo-n rosszabb a kép minősége, nem beszélve arról, hogy a Wizard's Tower sem fut rajta tökéletesen (meg különben is Orchid a király!!:)). Idővel persze kiderült, hogy ezeknek az állításoknak vajmi kevés alapja van, bár tény és való, hogy az első Diamond driver-ek nem sikerültek valami jóra. Szerencsére időközben már kint van az új verzió, nem beszélve arról a lehetőségről, hogy nyugodtan használhattuk az Righteous driver-eket a Monster-hez is.

Másik pozitívum, hogy létezik belőle OEM változat is, egyetlen CD-vel, elérhető áron. Ezzel szemben a dobozos (bár ilyet még nem láttam, a forgalmazó szerint hamarosan lesz Mo.-on is.), 3 vagy 4 tejes játékot fog tartalmazni, illetve további demokat, nem beszélve az új driverekről.

(Őrömteli hír, hogy Bear is pozitívan állt a dolgokhoz, és az e havi számmal nagyjából egy időben megjelenő patch CD-n, is lesz egy 3Dfx alkönyvtár, ahol minden ott lesz egy kupacban, patchek, driverek, utilitik.)



NINCS MEGÁLLÁS... VOODOO RUSH

Időközben megdöbbenve hallom többektől, hogy ő bizony már nem vesz sem ezt sem azt, megvárja a Voodoo Rush 3D-t. Na már most erről annyit érdemes tudni, hogy egy következő generációs Interactive Voodoo chip-pel lesz „megáldva", és a Hercules fogja kiadni. Szemben az eddigi 3Dfx-s kártyákkal nem kell majd hozzá egy külön videokártya, hiszen a Herkules ötvözi egy saját fejlesztésű grafikus kártyával. Ennek persze megvannak az előnyei és a hátrányai, minden esetre én nem szívesen cserélném le a Dynamite-omat.

Persze lehet várni az új üdvöskére, csak azt kell figyelembe venni, hogy egyelőre még fejlesztés alatt áll, tehát nem mostanában fog a boltokba kerülni.

MÉG PÁR HÓNAP... FLASH 3D

Számtalan dologra jó az internet, többek között arra, hogy az ember hírekre vadásszon a hálón. Itt nincs átfutási idő, ha teszem azt valami kiszivárog az USA-ban, azt másnap már bárhol a világon olvasni lehet a news group-okon. Örömteli hírnek tűnik, hogy lassan megjelennek a „no name" gyártók 3Dfx-es kártyái, ami nyilván az árak jelentős csökkenéséhez fog vezetni. Nem tudom, hogy Mo.-on ez mikor fog jelentkezni, ha egyáltalán jelentkezni fog, mindenesetre reménykeltő, hogy az USA-ban már 200$ alá ment a fogyasztói ára.

POD NEWS

A végére egy kis játék hír, nevezetesen megjelent a POD teljes verziója ami alapból támogatja a 3Dfx-et, és úgy néz ki, hogy nehezen tudnám visszaadni azt a látványt ami a szemünk elé „varázsolódik" ha beszállunk a galaktikus megmérettetésbe. 16 pálya ami eleve nagyon sok, s mindegyik teljesen más témát dolgoz fel, egyfolytában csak azon csodálkoztam milyen kreatív stáb állhatott a fejlesztés mögött. Még olyan apróságokra is figyeltek, hogy az autó fékcsíkokat húz, visszagurul az emelkedőről, külső nézetből is dereng ha javítják. Bár egyelőre gondok vannak a képlopással, remélem, hogy mire leadásra kerül az újság, sikerül pár képet bemutatni nektek. Feltétlen nézzétek meg!

Legközelebb lesz egy kis ismertető a Direct 3D-ről, illetve az OpenGL-ről (ez csak Linának, hogy okosodjon MÉG egy kicsit). Addig is itt van némi internetes cím azoknak, akik vannak olyan szerencsés helyzetben, hogy használni tudják.

Csongor the Shoebaron

Internetes címek:

www.crunge.com/voodoo/html

www.3dfx.com/game_dev/links.html

PC GURU

A Monster 3D kártyát a Pixel Multimédia Kft bocsájtotta rendelkezésünkre.

1088 Budapest, Rákóczi u. 13. Tel.: 266-6059

Üdvözlet szőrök és szőrinák, remélem kellemesen eltavaszifáradtatok meg élveztek a tavaszt meg ilyesmik. Az ilyesmik helyére nyugodtan belegondolhattok akármilyen jól bevált közhelyet, amivel úgy általában remekül semmit mondva el lehet kezdeni egy levrovot, nekem véletlenül éppen ismét nincs kedvem ilyesmivel húzni az időt meg az idegeimet. Mivel az újsággal kapcsolatban semmiféle közérdekű bejelentenivalóm nincs, a táborra meg már gondolom mindenki gyűjti a pénzt (van még hely!!!), így igazából semmi sincs amit itt bevezetésképpen el kéne röfögnöm nektek. Bájcsevely tehát ebben a hónapban ennyi, nézzük mit nem bírtatok az ebéden kívül magatokban tartani ebben a hónapban.

ÉSZREVÉTEL HEGYEK

T. Guru! Márciustól előfizetője vagyok a lapnak. **(Piros pont. Brazil)**

Az előfizetéssel kapcsolatban lenne észrevételem. Az újságot megkaptam egy csomagolópapírral körbetekerve, aminek a tetején és az alján ki lehetett szedni az újságot a csomagolás felsértése nélkül. Ezt valaki ki is használta, és kitépte (szó szerint) az előfizetői lemezt a helyéről. Namármost, a javaslatom a következő lenne: 1. Az előfizetőknek az újságot (a lemezzel együtt) teljesen zárt csomagolásban küldjétek, ahogy ezt más újságok is csinálják. Most arra hivatkoztok, hogy a Guru azért érte el „tökéletes" voltát, mert minden eredeti és nem másoltatok le semmit. Ez így rendben is van, de (szerintem) ami jó és működőképes, azt nem szégyen átvenni. Vagy olyanok akartok lenni, mint a mostani kormány? **(Természetesen. Legalábbis ami a havi fizetésünket illeti. Brazil)** A kommunizmusból mindent eltöröltek, pedig voltak benne jó dolgok is. **(Miért, ott osztogattak valamit lezárt fóliába csomagolva? Brazil)**

2. A másik pedig a következő lenne: az újságot a megjelenés napja után 3 nappal kaptam kézhez, ami ugyebár jelentős idő egy Guru rajongónak.

Igazából csak az utolsó észrevételedhez tudok hozzászólni, és ahhoz is csak annyit, hogy örülj neki hogy a M. Kir. Posta ilyen gyorsan elviszi neked. Sajnos annál gyorsabban nem lehet postára adni az újságot, mint ahogy kijön a nyomdából és be van csomagolva. Legalábbis úgy-ahogy. A csomagolás ilyen módja mellesleg nem a mi hibánk, ugyanis nem mi csomagolunk, hanem a két mondattal előbb emlegetett műintézmény (gy.k. a Posta). Náluk minden újság ilyen borítást kap az utazás előtt, nem csak mi. Ez itt Magyarország, 1997. De az előző számnál *(A tiednél? - a törd.)* már tapasztalhattátok, hogy egy nylon tasakba is helyeztük az újságot és a lemezt, s ezt borítja a posta csomagolópapírja.

Van még valami, amin változtatnotok kéne. Egy stratégia őrültnek ne adjatok szerepjátékot, mert így már eleve nem lelkesedik a programért és ezzel jelentősen romlik a cikk színvonala. A leírásokban pedig egy-egy gombról (menüpontról) ne írjatok sorokat, mert így csak az olvassa végig akinek megvan a játék és a kalandjátékokban ne úgy írjátok le a végigjátszást, hogy idemegyek, felveszem ezt, eldobom azt, hanem ha lehetséges fűzzetek hozzá történeteket (ilyen volt például a Fable, 97/1).

Jó. Majd szerződtetünk néhány írót arra az esetre, ha éppen az aktuális cikkíró nem lenne olyan hangulatban, hogy novellákat generáljon egy programhoz. Mert hát úgy van az, hogy még egy cikkíró sem mindig ugyanazt produkálja. *(Kivéve a Brazilt! Ő minden számban ugyanazt írja, nincs semmi fantáziája... – a törd.)* És nem kis mértékben függ a leírás minősége a játéktól sem, egy rossz vagy közepest épphogy elérő játék nem fog senkit fellelkesíteni örömódák írására. Egyébként volt már néhány észrevétel pont az ellenkező véleménnyel is, azaz játékleírást és nem valami mást akarnak olvasni egyesek. Hát mit lehet tenni, nem vagyunk egyformák. Ami pedig a játékok kiosztását illeti, írtam már valamikor, hogy ha egy mód van rá, mindig egy olyan ember kapja, akit érdekel a dolog. Legfeljebb később rájön, hogy tévedett és aztán vagy visszaadja vagy ír egy kritikát.

A következő észrevételem, hogy a fekete hátterű lapokon meglátszik az ujjlenyomat (félek a rendőröktől) és elmosódik a szöveg, így 2 hónap múlva már nem lehet újra elolvasni. Ennek érdekében próbáljátok ki, hogy a fekete háttérszín helyett (amúgy is tintapazarlás) melyik sötét szín lenne megfelelő (esztétikailag) amin a kéz nem hagy ujjlenyomatot (kéz ujjlenyomatot, jól megaszontam.)

Árulja már el nekem egyszer valaki, miért kell azokat a szerencsétlen oldalakat összefogdosni? Nem hinném, hogy bármiféle plusz információt lelnétek az oldalakon, még egy kiadós fogdosás után sem. Lehet ám úgy is olvasni egy lapot, hogy a széleinél lapozzátok, de ezt most hagy ne magyarázzam el. Mellesleg a helyzet akkor sem lenne jobb, ha nem fekete lenne a háttér, hanem valami más. Nem vagyok egy nyomdai szakember, sőt elárulom, egyáltalán nem is értek hozzá, de egy akármilyen szín sötét árnyalata egy fényesre nyomott oldalon remek ujjlenyomat gyűjtő hely, esetleg csak az újság néz ki csúnyábban mondjuk sötétlila háttérrel. Erről esetleg Laza írhatna bővebben, ő nálunk a nyomdaguru.

Még valami. Van az újságban néhány kép ami tetszik nekem, és szívesen látnám a szobám falán poszterként. Ezért a javaslatom a következő: 1. Számozzátok meg a képeket. 2. Írjátok le az újságban, hogy mekkora méretben tudjátok elkészíteni. 3. A méretekhez írjatok árakat. Ezt sok ismerősöm, haverom helyeselte amikor felvetettem előttük. Szerintem ezt a közvéleménytől is meg kéne tudakolni, ha ti is úgy gondoljátok, hogy kivitelezhető. Ami meg a stábfotót illeti: ne rontsátok le a lap kinézetét.

(Kiss András, Fonyód)

Szerintem te összekeversz minket valakivel. Nem hiszem, hogy ennél a lapnál valaha is ilyen szolgáltatást vehetnél igénybe, és fogadni merek abban is, hogy a többi lap sem fog ilyen szolgáltatást nyújtani. Mondjuk ha minden poszterből rendelsz tízezer darabot és előre fizetsz, akkor lehetséges. Esetleg nyithatsz is egy poszter nagykereskedést, de a katalógus azért ne a PC GURU legyen ha egy mód van rá, jó? Ha meg csak a szobád falát akarod díszíteni, akkor Michelangelo valamelyik kései utódját kérd fel egy kis freskófestésre, azt olcsóbban megúszod és jobban is néz ki mint egy darab papír a falon.

NÉHÁNY KÉRDÉS

Guru Team! Lenne pár kérdésem. 1. Hogyan lehet továbbjutni a Riddle of Master Luban a pikk-ász kastély titkos szobájából? 2. Ki az a Brazil? 3. Miért kell duplaszámokat csinálni? Olyan marhaság. 4. Miért csak egy oldal a cheat-rovat? 5. Rakjátok bele a levelem a PC GURU-ba, jó?

(Illés Dávid, Budapest)

Nos, csak szép sorjában. 1. Az első kérdést passzolom, de gyanítom, van valami megoldása. Ha végképp nem megy, akkor DEL *.*. 2. Én vagyok. 3. Azért kell duplaszámokat csinálni, hogy a szerkesztőségben hirtelen beálló szabadság miatt (mint például a tábor) kieső lapszám pótolva legyen. Amikor a szerkesztőség jeles alakjai pihennek, akkor ugyanis nem készül az újság. Szerintem nem olyan marhaság. *(Szerintem sem - a törd.)* 4. Csak. Ennyi fér el a lapban. Az interneten a GURU WWW oldalain van még egy kevés. 5. Tessék. Remélem boldog vagy.

KETTŐ DARAB JAVASLAT

Tisztelt Guru Team! Mivel elolvastam az 1997/2-és szám Intro-ját, most már tudom, hogy a leveleket az 1399 Budapest, ... címre kell küldeni. Óriási fáradtságok árán felvéstem ezt a borítékra, és ezért azt kérem cserébe, hogy próbáljátok elkülöníteni két részre ezt az irományt, mivel az egyik része Old Man-nek, a másik pedig Brazilnak szól.

Nem akarlak elkedvetleníteni, de az ilyen jellegű kérések komoly időkiesést okoznak a válaszoknál. Én most példának okáért be fogom pötyögni a nekem szóló részt, aztán a levelet visszarakom a nagy közös kalapba, ahonnan Old Man talán kiveszi egyszer. Feltéve, hogy megtalálja. Azt javaslom neked és úgy általában mindenkinek aki hasonló módon kíván cselekedni, hogy legközelebb legalább két külön papírra írd a levelet, egy fokkal nagyobb az esélyed a válaszra. Bár nekem éppen tökmindegy. *(FIGYELEM! Oldman végre nyitott egy saját postaládát, sőt www oldalt is. oldman@mail.elender.hu www.fmki.hu/hardwerem.htm - a törd.)*

Hello Brazil! Nem tudom, hogy a valóságot tükrözi-e, hogy a levrovban megjelenő írások 70%-a azzal kezdődik, hogy az újságotok milyen jó. Azzal egyetértek, hogy a PC GURU színvonala egész jó, bár én sok kivetnivalót találok.

Helyes, szeretem az építő jellegű kritikát. De látod, te is úgy kezdted, hogy egész jók vagyunk. A levelek egyébként teljes egészében a valóság és nem az én képzeletem szülöttei. Majd igyekszem úgy válogatni, hogy ne legyen ilyenekből túl sok, ezt már a múltkori számban is megpróbáltam, de mit tudok csinálni, ha a rajongó tábor az akkora, de akkora...

Az első talán az a temérdek helyesírási hiba! Volt olyan cikk is, ahol a különböző szavak egybe voltak írva. Nem tudom, hogy a PC GURU foglalkoztat-e korrektort vagy sem, de az biztos, hogy ha a cikk írója még egybe is írta a szavakat, a nyomdába kerülésig még legalább 3-4 ember nem fedezte fel a hibát. Remélem a szerkesztőség következő beruházása nem a CD melléklet lesz (szerintem felesleges, arra van a CD GURU, nem?), hanem egy helyesírási szótár.

Valóban, a helyesírás mindig komoly problémák forrása. Nem tudom pontosan miért, de gyanítom, hogy a következő két ok közrejátszik. Az első ok az, hogy a szerkesztőségben valamiféle angol nyelvű Word dobozát láttam, ami talán nem tartalmazza a magyar helyesírási szótárt. Ami persze nem baj, mert kaptunk nagyon jó kis ellenőrző programot a MorphoLogic cégtől. Habár gyanítom, a Laza nem minden cikket ellenőriz le vele. A második ok az, hogy Kriszta ugyan ötvenkétszer átolvassa a cikkeket (de legalább félszer biztosan) és ki is javítja amit megtalál, de ezt papíron teszi és a Berci nevű dalmatája is zavarja közben. Gyanítom, a dalmatával lehet a gond. Helyesírási szótárunk pedig van, szép nagy, csak valahol el van ásva a sok kijavítandó cikk papírja alá.

A másik javaslatom az újsággal kapcsolatban, hogy egy kicsit legyen több színes oldal. Nem arra gondoltam, hogy zöld alapon rózsaszín betűkkel írjatok **(Pedig milyen szép is az. Brazil)**, de szerintem az lenne a legjobb, ha az összes

játékkal foglalkozó oldalon fehér alapon lennének a fekete betűk (így a legolvashatóbb), amit sok színes kép (külön keretben!!!) tarkítana.

Hmm, nos, én úgy emlékszem, hogy ez valahogy most is így van. Szöveg alá rakott képeket már régen nem csinálunk, mert jól nézett ugyan ki, csak épp nem volt olvasható rajta semmi. Szóval nem is igazán értem mire gondolsz. Esetleg lehet berakni több pici színes képet, csak akkor meg az a baj, hogy nem látsz belőlük semmit. Esetleg ha üresedés van laptervező grafikusi állásban a GURU-nál, majd szólok. Addig is küldj néhány újságnyi laptervet.

Más. Soha nem fogjátok átnézni a '96 augusztusi kérdőíveket? Azt gondoltam, azért kértétek, hogy küldjük be. Most már úgyis elavult, hiszen nyilván sokan változtattak addig a konfigurációjukon (például én is).

De, át lett nézve, csak nem jelent meg róla semmi az újságban, mindössze a tanulság lett belőle levonva, miszerint is kérdőíveket átnézni marha nagy meló. Én nem is tudom, hogy érdemes-e erre külön oldalt pazarolni, a lényeg az, hogy figyelembe vegyük amit írtatok. Nemsokára lehet, hogy megint csinálunk egyet.

Megint más. A hardverteszteknél szinte mindig meg van jelölve, hogy ki adta nektek tesztelésre. Ez tulajdonképpen reklám, így nehezen tudja elképzelni az ember, hogy tényleg olyan fantasztikus az adott termék.

(Iván András, Budapest)

Pedig volt már rá példa, hogy valami nem csillagos ötöst kapott. Egyébként ha megnézed a tesztelésre adott cuccokat, te is felfedezheted, hogy nem a gagyi kategóriából származó akármikkel traktálnak minket. Ezek a termékek valóban jók, igaz, meg is kell őket fizetni. Gyanítom, ha valaki egy kb. 4000 forintos SB klón valamelyikét kínálná tesztelésre, arról nem azt olvasnád, hogy a világ legjobb hangkártyája és azonnal vedd meg. Ellenben ha az árához képest korrektül tudja amit tud, nem is lenne a sárga földig lehordva. Feltéve persze, hogy nem Charlie teszteli, mert az ő fülének semmi sem elég jó.

X KÉRDÉSEK

Chüß Brazil! Régóta rágódom (a rágómon) azon, hogy még egy 1995-ben megjelent PC-s újságban láttam egy játékot, ami X-Files néven futott és még egy meg nem oldott aktáról szólt. Na mindegy gondoltam, de mindig visszakísért, mindig hallok róla, de sehol se látom azt a ... játékot. Kérdések: 1. Nem tudsz erről a játékról? 2. Ha tudsz akkor nem tudnád elküldeni CD-n vagy 1.44 kislemezen? 3. Nem baj, hogy ilyen baromságokkal nyúznak?

(Fekete Attila)

Egyáltalán nem baj, de segítni egyáltalán nem tudok. Nem hallottam erről a programról, legfeljebb hasonló témakörben megjelent anyagokat tudnék ajánlani. De nem teszem, mert azok meg itt megjelentek már az újságban. Biztos vagyok benne, ha az említett program megjelent volna, itt a sok őrült közül valaki írt volna róla valamit. Azonban akkor sem küldeném el ha meglenne, ilyennel sem én sem más itt nálunk nem foglalkozik.

SZEMÉLYI KULTUSZ

Brazil! Képzeld, egyik haveromnál van egy könyv, melynek címe: BRAZIL!! Mondd csak, neked mi közöd van az esőerdőkhöz? Talán megvetted őket? És a JUROSPORTON (eurosport) volt egy kamionverseny. A műsor címe: BRAZIL TRUCKS!!!

Hát igen, tudod a rajongóim. Egyszerűen nem tudok velük mit csinálni, hiába kérem, hogy ne csinálják itt nekem a felhajtást mert szégyenlős vagyok, csak nem hagyják abba. De mit tudok csinálni? Ez van. Az őserdőket pedig megvenném ha tehetném, sajnos a cikkpénzekből azonban még néhány milliárd évig kell gyűjtögetnem rá, csak félek, hogy addig a sok hülye kivágja az egészet. *(Van egy jobb javaslatom, inkább téged és az még olcsó is! - a törd.)*

Te mit csináltál, amikor elolvastad azt a levelet (97/2.levrov-asszem), amelyben a gyerek nem tudott mit kezdeni a CD Guruval? Kb. hány százalékban kapsz ilyen leveleket, mert sok lamerről hallottam már, de azért ez elég durva! A PC GURU olvasói közül szerinted sok ilyen ember van? Ezek a levelek téged kicsit sem szoktak idegesíteni?

(Blastik Mátyás)

Tudod, eddigi életem alatt azt a bölcsnek számító megfigyelést tettem, miszerint mindamellett, hogy az emberek nem egyformák, de a tudásuk is meglehetősen különböző. Így aztán az ilyen jellegű leveleken nem csodálkozom, hanem írok rá választ. És mivel nem ez volt az egyetlen, ezért követtem el a levrovban, és ezért került bele a CD GURU kezelési útmutatójába is, ahonnan ezek szerint kár volt a legelején kihagyni. Idegesíteni csak azok szoktak, akiknek elmondasz valamit ötvenkétszer, és meg sem próbálják felfogni. Szerencsére ezekből kevés van.

KEZDŐK E-MAILJE

A nevünk O. Viktor és S. Zoltán. Lenne 3 kérdésünk. 1.:Hány éves Berci? 2.:Hol lehet Commodore emulátort kapni? 3.:Milyen a legjobb gépetek? Bocs, hogy nincs ékezet a betűkön, mert még kezdők vagyunk. **(Jó duma. Valljátok be, hogy csak engem akartok dolgoztatni. Brazil)** Ha lehet a válaszokat közöljétek a levrovban. Thanks.

(O. Viktor és S. Zoltán)

Legközelebb nyugodtan megírhatjátok a teljes neveteket is, gondolom a kezdőknek is van olyanja, legalábbis nekem például már akkor is volt. Meg nem is szégyen az. Ami a kérdéseket illeti, szerencsétek van, mindent tudok. Berci 2 és fél éves öreglány és mostanra 101 pöttyöt növesztett magán, legalábbis Kriszta szerint. Ezt a plusz információt azért adtam, mert közben rájöttem, hogy fogalmam sincs hol lehet Commodore emulátort kapni és legalább darabra meglegyen a válaszok száma. Mellesleg ha körülnéztek az interneten, ott találtok jó pár darabot. Különösebben combos gép sem kell hozzá, egy P100 körülbelül bőven elég. Ez a szerkesztőségben a legnagyobb gép, de a cikkírók között akad néhány, akinek ennél jelentősen jobb gépe van. Bocs, de mindenkinek a konfigurációját nem tartom nyilván.

EGY KIS ÖMLENGÉS E-MAILBAN

Hello mindenkinek ott a szerkesztőségben! Olvastam a legújabb PC Gurut (természetesen először a levelezést), **(Szerencséd, hogy öreganyádnak szólítottál. Brazil)** ***(Te fiú vagy? Vagy nem? - a törd.)*** amiben láttam, hogy új levelezési rész indult azoknak, akik Neten írnak. Ezért írok én is, mert szerintem így nem sokan leveleznek, ezért könnyebb bekerülni a Levrovba.

Namármost ez így ebben a formában nem teljesen pontos. Szó sincs új levelezési részről, mindössze arról, hogy az e-mailben érkező levelek is bekerülnek ide. Természetesen jó nagy eséllyel, mert átemelni szöveget az egyik programból könnyebb mint begépelni egy olvashatatlan irományt.

Szóval: 1. Nagyon örülök neki, hogy végre frissítettétek a homepagetokat. Ideje volt. A kinézete is sokkal szebb lett, a hírek is nagyon tetszik. Röviden: jó az egész. **(Na csak finoman, még elbízza magát a Bear. Brazil)** 2. Az újság is nagyon profi. Szerintem ti vagytok a legjobb számítástechnikai lap. A leírások jók, de kevés a rövid ismertető. A News szuper, mert az tele van ilyennel. Az értékelések szárazak. Simán odaírtok egy számot, meg max. egy mondatot, aztán kifújt. Az viszont igaz, hogy a leírás végén vannak hosszabb értékelések, de én, amikor végiglapozom az újságot, akkor nem akarom ezeket keresgélni. Szerintem nem érdemes lemezmellékletet kiadni az újsággal, mert az 1.44 mega nem sokra elég. A hardvertesztek tetszenek. A cheat lehetne több, mondjuk két oldal. Ezt nem tudom mi alapján állítjátok össze, de nagyon sok a régi, meg más újságban megjelent kód. Erre odafigyelhetnétek.

Röviden: 1. az értékelés olyan pici helyen nem lehet túl bőbeszédű, nem is arra való. 2. A lemezmelléklet sok ember kedvence a maga apró kis vackaival. A kis programok is jó programok, sőt sokszor szórakoztatóbbak mint egy 3 CD-s multimédia csoda. 3. A cheat rovatra ennyi hely jut. A benne lévő anyagok véletlenszerűen érkeznek be, ezeket más lapokkal egyeztetni eszünk ágában sincs, de ideje sincs rá senkinek.

3. A CD Guru szerintem a legjobb, a többi laphoz képest. Bár lehet, hogy elfogult vagyok, mert engem inkább a játékok érdekelnek, de azért utilityből is van elég a CD-n, amiket fel tudok használni. 4. Szerintem sem kell a PC Guruhoz CD melléklet. Jó ez úgy ahogy van. Akinek játékdemo kell az a CD Gurut vegye meg, akinek leírás, info az meg a PC Gurut. (Én veszem mind a kettőt.) **Ez a CD téma erősen lerágott csont, hagyjuk. Mellesleg tényleg ez a jó megoldás.**

Hát ennyi. Ez a levél nagyon ömlengősre sikerült, de nem tudtam rosszat írni, aminek örülök. Az IRC-s cikket folytassátok, mert nagyon érdekel! Én is IRC-zem.

(Szénasi Norbert, Győr)

A folytatás nem garantált, bár Csongor valószínűleg minden különösebb unszolás nélkül hajlandó lenne írni róla bármennyit, azonban az internet nem csak erről szól. Sajnos erre a témára nem túl sok hely marad az újságban. Legfeljebb majd csinálunk egy Internet Gurut is.

EGY MEGRENDELÉS KIEGÉSZÍTŐ

Yikes GURU! Az újság drága, viszont szar. Sok kép, kevés szöveg, reklámok stb. Azonban mindezek mellett a piacon messze a legjobb, mármint tigris a piacon. Szóval én marha elfelejtettem ráírni az előfizetési check-re, hogy melyik hónaptól kívánom otthonomban látni Ferike (a postás) által a szórakoztató informatikai magazint. Ez a hónap most kiderül. Hármas függöny, nyílj ki! A FEBRUÁR!!! A check-en szereplő nyertes neve pedig: Kovács Dénes. Budapest.

Ezt az utolsó levelet példának raktam ide a végére, miszerint így is lehet levelet meg megrendelést írni. Fölösleges minden csicsa, a lényeg a lényeg. Meg a megrendelés, végül is az a legnagyobb elismerés. A következő hónapi levrovig házifeladatként tessék szépen stílusgyakorlatokat venni levélírás terén, s gyakorolni, gyakorolni... Na pá mindenkinek, egy hónap múlva találkozunk.

Brazil
malac@usa.net
brazil@p99.bedrock.fido.hu

Imperium Galactica
Ahhoz,
hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szava!
MEGJELENT!!!
NEKED MÉG NINCS?
MIÉRT?
Imperium Galactica
COMPO
Azok között, akik a helyes választ beküldik a szerkesztőség címére 5 db eredeti programot, és 10 plakátot sorsolunk ki.
1., Mi volt az előző programjuk a fejlesztőknek?
2., Hány idegen faj található a játékban?
3., Ismert magyar sci-fi és fantasy festőpáros készítette a posztert és a játék design-ját. Kik ők?
A válaszokat május 31-ig várjuk.
A borítékra írjátok rá
IMPERIUM COMPO.
Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék
PC CD-ROM-on
TÖLTÉS
MENTÉS
KILÉPÉS
DIGITAL REALITY

ACOMP

HAVI AJÁNLATA

AKCIÓS SZÁMÍTÓGÉPEK !!!

	ACOMP A-75	ACOMP P-133
Alaplap	Pentium VX, 256kb cache	Pentium VX, 256kb cache
Processzor	AMD 5k86 - P75 MHz	Pentium 133 MHz
RAM	8 MB	16 MB
Floppy Drive	1.44 MB - 3.5" Floppy	1.44 MB - 3.5" Floppy
Hard Disk	1000 MB	1700 MB
CD - ROM	-	8x sebességű
Hangkártya	-	SoundBlaster 16 + hangfal
VGA Kártya	PCI VGA kártya, 1MB	PCI VGA kártya, 1MB
Fax - Modem	-	28.800bps belső + mikrofon
Ház	Minitorony	Minitorony
Billentyűzet	102 gomb Angol / Magyar	102 gomb Angol / Magyar
Egér	Microsoft kompatibilis	Microsoft kompatibilis
Software	A telepítése ingyenes	A telepítése ingyenes
GARANCIA	12 + 24 hónap	12 + 24 hónap
A konfigurációkat egyedi igény szerint módosíthatjuk !		
Nettó Ár	66.992 Ft	129.992 Ft

MS-DOS 6.22 vásárlása esetén 100 MB shareware programot ingyenesen telepítünk ! (Vírusirtó, rengeteg játék program)

Alaplapok:

	486DX4-133MHz-ig, 3PCI, 3ISA, 256Kb cache, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios, IDE	11.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE	13.992
	Pentium 75-233MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton VXPRO chipset, Award bios, IDE, MMX	15.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award , IDE, Acorp / GigaB.	17.992/ 25.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, ASUS	29.992

VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)		12.992
	Adaptec AHA-2940 SCSI vezérlő KIT, PCI OEM		34.400
	Ethernet 16bit P&P hálózati kártya (ISA)		4.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)		5.600
	M3 Art 64 V+ / S3 Trio 64 V+	1 MB / 2 MB	3.992 / 4.992
	Cirrus Logic 5446	2 MB EDO	5.992
	S3 Virge 3D (3D gyorsító)	4 MB EDO	9.480
	Tseng ET 6000	2 MB / 4 MB MDR	9.992
	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	2 MB / 4 MB MDR	16.992
	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	4MB MDR	23.992
	Matrox Mystique (3D gyorsító)	2 MB SGRAM	25.992
	ATI TV Tuner kártya	-	21.992
	Spea Mirage TV Tuner + MPEG	2 MB EDO	35.992
	ATI Rage 3D II (VGA,comp.,Svideo out)	8MB SGRAM	39.992
!	MiroVIDEO DC30 + Adobe Premiere sw.	-	139.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

	WaveMaster 60 hangfal + tápegység	4.992
	AT 120 W hangfal + tápegység	6.992
	Arowana 25W / 100 W / 120 W + tápegység	3.992 / 5.992 / 6.992
-	Dinamikus mikrofon	1.440
	Crystal 3D CX4237B (16bit stereo, SB Pro kompatibilis)	3.992
	Aristo (16bit , stereo, SB Pro kompatibilis)	4.992
	ASUS / Creative Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	9.992 / 10.992
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	12.992
	Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable) OEM	17.992
	Sound Blaster 64 (16bit, stereo, Wavetable)	34.992
	PhoneBlaster (SB16+SB 14400bps Faxmodem) OEM	12.992
	PhoneBlaster (SB16+SB 28800bps Faxmodem+hangfal)	19.992
	GRAVIS ULTRASOUND ACE (512 KB RAM)	7.992
	GRAVIS ULTRASOUND P&P (0 KB RAM, 1 MB ROM)	27.992
	GRAVIS ULTRASOUND Extreme (SB Pro - ESS komp., 1MB)	30.992
	14400bps belső Fax/Modem/Voice	6.992
	14400bps külső Fax/Modem/Voice	8.992
	33600bps belső Fax/Modem/Voice	14.992
	33600bps külső Fax/Modem/Voice	19.992

Software:

	Windows 95 CD OEM / OSR2 (Hun v. PE)	15.992 / 16.992
	Windows 95 3.5" floppy OSR2 (Hun v. PE)	17.992
!	Windows NT Workstation 4.0 CD English	36.992
	MS-DOS 6.22 OEM / Windows 3.11 for Wrkg. OEM Hun.	7.992 / 11.600
	Works 3.0 Hun for Win / Works 4.0 Hun for Win95 OEM	6.640 / 6.880
	MS Home CD OEM	2.800
	WinOnCD 3.0 CD író software	7.992

Egyedi installálás díja: a software árának 10% - a.

APC szünetmentes tápok:

	250 VA / 400 VA / 600 VA	18.992 / 28.992 / 39.992
!	900 VA / 1250 VA	66.992 / 87.992

Szerviz díjak:

	Alkatrész beszerelése / Átépítés	1.400 / 3.000
	Kiszállítás, helyszíni üzembehelyezéssel	5.000
	Helyszíni javítás 1 óra (garanciális és nem garanciális)	5.000
	Minden helyszínen megkezdett további 1 óra	2.000

Gericom Notebook Hordozható Számítógép:

10.4" TFT aktív színes kijelző, Pentium 120 MHz processzor, 1080 Mb Hard Disk, 1.44 Floppy, 1MB PCI VGA kártya, 16Mb RAM, 6x speed CD-ROM, SoundBlaster 16 Hangkártya, Stereó hangszórók, Touch Pad, 2db PCMCIA csatlakozó, MS-DOS 6.22, 100 MB shareware programot telepítünk !

396.000 Ft

Made in GERMANY

Minden gép eladását 24 órás tesztelés előz meg !
Igény esetén Budapest területén ingyenes házhozszállítás.

Winchesterek:

	1.0 GB Samsung	27.992
	1.3 GB SeaGate	29.992
	1.7 GB SeaGate	32.992
	2.1 GB Samsung	35.992
	2.1 GB Quantum	37.992
	2.5 GB SeaGate	39.992
	3.2 GB Quantum	50.992
	2.1GB SCSI Quantum	62.992
	3.2GB SCSI Quantum	69.992
	HDD beépítőkeret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.44MB FDD Mitsumi	3.592
	Mitsumi 6x CD-ROM, AT-BUS	12.800
	Panasonic 8x CD-ROM, AT-BUS	16.992
	BTC 10x CD-ROM AT-BUS	16.992
	Pioneer 12x CD-ROM, AT-BUS	19.992
	Goldstar 16x CD-ROM, AT-BUS	26.992
	SONY 16x CD-ROM, AT-BUS	28.992
	NEC 4x CD-ROM, 4 lemezes, AT-BUS	15.992
	Plextor 4x CD-ROM, SCSI	14.992
	Panasonic 8x CD-ROM, SCSI	30.992
	Optic Storage 12x CD-ROM, SCSI	28.992
	Toshiba 12x CD-ROM, SCSI	28.992
	Pioneer 12x CD-ROM, SCSI	34.992
	Philips CD író (2xW, 4xR, + Tekram SCSI vezérlő, + WinOnCD 3.0 software)	79.992
	Panasonic CD író (2xW,4xR, +vezérlő, +sw.)	99.992
A	Yamaha CDR400 CD író (4xW-6xR), 2MB	129.992

Monitorok :

	14" MultiScan (1024*768, 0.28, LR, NI)	34.992
	14" Daewoo (1024*768, 0.28, LR, NI, 3év gar)	38.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28,LR,NI, 3év gar)	56.992
	15" Daewoo 1509B Multimedia, 3év garancia	61.992
	17" Proview (1280*1024, 0.26, LR, NI, mic)	87.992
	17" Daewoo (1280*1024, 0.28,LR,NI, 3év gar)	108.000
!	17" Daewoo (1600*1280, 0.26,LR,NI, 3év gar)	128.000
	14" monitor filter üveg	800

Billentyűzet, mouse:

	102 gombos Angol / Magyar	2.400
	105 gombos Mitsumi Win95 Angol / Magyar	2.720
	109 gombos Win 95 natural	6.960
	Microsoft Natural Keyboard	13.440
	Microsoft mouse OEM RET	4.760
	Mitsumi mouse	1.992
	Genius Mouse 3	2.400
	Genius MousePal Pro / MyMouse (mintás)	2.792
	Mouse pad sima / mintás - vágott	200 / 320

Nyomtatók, scannerek:

-	Minolta Page Pro6 (600dpi, 2Mb RAM, 6lap/p)	84.992
A	HP LaserJet 5L (600dpi, 1Mb RAM)	74.992
A	HP DeskJet 400 (A4, fekete + színes kit)	31.992
A	HP DeskJet 690 (A4, színes)	54.992
	EPSON Stylus 200 (720 dpi, A4)	29.992
	EPSON Stylus 200 color (720 dpi, színes)	34.992
	EPSON Stylus Color 500 (720 dpi, színes)	56.992
	Epson fekete patron Stylus 200, 500-hoz	2.992
	Epson színes patron Stylus 200, 500-hoz	4.400
	Panasonic KXP-1150 9 tűs, A4	23.600
	Panasonic KXP-2130 24 tűs, A4	32.640
	Festékkazetta KXP 1150-hez / 2130-hoz	1.280 / 2.240
	HP DeskJet patron (5xx-6xx), fekete	4.800
	HP DeskJet patron (5xx-6xx), színes	5.400
	Genius Handy Scanner(3200dpi, 16.8M)	24.992

SONY PlayStation és tartozékok:

	Sony PlayStation alapgép	29.599
	Sony Controller	3.992
	Sony Analog Joystick	13.592
	Sony Mouse	5.592
	Sony összekötő kábel	4.000
	Sony memória kártya	4.720
	Sony RF Antenna kábel	4.992
	Sony Játékprogramok	7.992 - től

SONY PlayStation és tarozékai kizárólag a PÓLUS CENTERBEN kaphatóak !

Gericom Notebook kiegészítők:

	Autós Akku töltő	14.992
-	Fax - Modem 28.800 bps	29.992
	Fax - Modem 33.600 bps	39.992
	Surecom Ethernet adapter	15.992
	16Mb memória bővítés	29.992

Memória-cache elemek:

	512KB DRAM EDO	1.192
	4MB SIMM 32bit / EDO	3.840
	8MB SIMM 32bit	7.200
	8MB SIMM EDO	7.520
	16MB SIMM 32bit	12.992
	16MB SIMM EDO	13.992
E	16MB DIMM EDO	13.992
	32MB SIMM 32bit / EDO	32.000
	256KB Burst cache	2.400

Processzorok, Coolerek:

	Am5x86-133MHz	5.992
	Am5k86-P75MHz	5.992
	Am5k86-P100MHz	10.992
	Am5k86-P133MHz	13.992
	Am5k86-P166MHz	26.992
-	Intel Pentium 100MHz	15.992
A	Intel Pentium 120MHz	15.992
A	Intel Pentium 133MHz	19.992
A	Intel Pentium 166MHz	29.992
A	Intel Pentium 200MHz	59.992
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler / hűtőborda	800 / 992

Házak, tápok, kábelek:

	Babyház + táp	5.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony + táp	12.640
	Extra Nagytorony + táp	13.992
	Tápegység 200W	3.520
	Tápegység 230W	3.992
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	FDD adatkábel	320
	Soros, párhuzamos port	200
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	992
	220V hálózati kábel	400
	Printer Switch 4-1Manual	1.992
	Printer Switch kábel (5m)	592
	Printer kábel 2m	320
	Printer kábel 5m - HP	992
	Printer kábel 10m	992
	Modem kábel (2m)	560
	VGA / Billentyű hosszabító	992
	Laplink kábel (2m)	360
	Soros kábel 9-9,9-25,25-25 2m	400
	Soros kábel 25-25 (5m)	680
	RS 232C adapter 9-25, 25-9	320
	50ohmos kábel (1m)	80
	BNC T-dugó, BNC csati	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	2.160
	QS-189 Python	1.920
	QS-203 Avenger	2.480
	QS-201 Super Warrior	2.800
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-217 Command pad	2.320
	QS-6218 Super Fight Pad	2.480
	Gravis Game Pad	3.992
	Gravis Game Pad Pro	6.240
	Gravis Analog Pro Joy	4.400
	GrIP Game System + 2 pad	15.200

Lemezek, CD lemezek, tartók:

	1db-os tok slim	120
	1db-os tok normal	144
	2db-os tok normál	200
	4db-os tok dupla	360
	20db-os tároló	880
	30db-os tároló	1.440
	12-es / 24-es PortaBox	1.600 / 2.880
	CD tároló 10-es 'álló'	480
	3.5" Lemezdoboz, 100-as	760
	NoName 3.5" HD 10db	544
	TDK 3.5" HD 10db form.	712
	TDK 3.5" HD 11db dobozos	872
	Maxell 3.5" HD 20+2db	1920
A	Philips írható CD	992
A	Kodak írható CD	992

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00
PÓLUS CENTER
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel/Fax:419-4091, 419-4092 (Sunset bld. 132.) Nyitva: 10-19 óráig

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés 1399 Budapest, Pf. 701/765

Eladó alaplap+5x86 P75-ös processzor.
Tel.: 06-29 342-687

Eladó amerikai NTSC rendszerű PSX, RGB kábel, 2 db memória kártya, 1 joypad, +5 db játék.
Irányár: 50.000 Ft.
Tel.: 06-30 324-996

A1200/MC68030-50MHz, 68882-50MHz+8MB RAM, 420MB HDD, 5x CD ROM, PCMCIA, 6GB Soft CD-n, CD32 emulátorral, 100 db Floppy Disk, egér, joy, könyv, 1084S monitorral eladó.
Irányár: 150.000 Ft.
Tel.: 06-96 209-087 Róbert

Keresek postcript és laserjet nyomtatási rutionokat Clipperhez.
E-mail: lazaa@hotmail.com vagy a szerkesztőségben 137-0007 Laza

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket
minden pénteken
délután 17-21 óráig.

Cím: Csokonai Művelődési Központ
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 307-6191, 307-7285

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

ABC_GLZD.ZIP
"GLIZDA" 4kb intro

ANNIHILATOR TANK
3D-s TANK játék

OBLITERATION
Űrhajós ügyességi játék
Stardust stílusban

RAR V2.0
Önkicsomagolós formában

REALSUXX.ZIP
64K Intro

TERROR.ARJ
Magyar kalandjáték előzetese

TOMBTRN2.ZIP
TombRaider Trainer v2
(works with 3DFX version)

VI_DISTO.ZIP
VIRTUAL illusions 64k intro

LU_TL400.ZIP
TURBO LAUNCH V4.00 BETA BUILD 337
nagyon jól használható menüszerkesztő

Windows 3.1
Win95 alá

Előfizetői lemez helye

GRAVIS TERMÉKEK

(HANGKÁRTYÁK ÉS JOYSTICKEK)

GAMEPAD
4 gombos gamepad a hoki, a foci és a küzdősportok szerelmeseinek.

GAMEPAD PRO
10 gombos gamepad. Ajánlott legalább 10 ujjal ellátott egyének számára.

ANALOG PRO JOY
4 gombos joy tolóerőszabályzóval és 6 fokozatban állítható rugóerővel..

BLACKHAWK JOY
Kafa, formatervezett, 4 gombos joy tolóerőszabályzóval.

THUNDERBIRD JOY
4 gombos joy tolóerőszabályzóval, trimkarral, panorámagombbal és 6 fokozatban állítható rugóerővel.

FIREBIRD 2 JOY
11 gombos joy tolóerőszabályzóval, trimkarral, panorámagombbal és 6 fokozatban állítható rugóerővel.

MIDI BOX
Midi in, out, thru, joystick y elosztó és midi kábel a csomagban.

Grip GAME SYSTEM
4 gamepad, vagy 2 joy kezelésére alkalmas digitális elosztó 2 gamepaddal.

Grip PAD SET
2 kiegészítő Grip gamepad Grip Game Systemhez.

ELEMINATOR GAME CARD
2 sebességkorrekciós, digitális joystick portos játékkártya.

ULTRASOUND ACE
16 bites, sztereó szintetizátorkártya, 512 kB RAM. Gravis és midi kompatibilitás, SB kompatibilis kártyák mellé tehető.

ULTRASOUND P'n'P
16 bites, sztereó hangkártya, 2 be- és 1 kimenet, 1 MB tömörített Rom, max. 8MB Ram. Jelfeldolgozó proci.

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.

1088 BP., RÁKÓCZI ÚT 13., TEL: 266-6059

IFABO '97 B pavilon 3-as stand

A Diamond Multimedia
4MB EDORAm-os, 3Dfx Voodoo
csipszetes upgradekártyája
a villám 3D szerelmeseinek.

Nálunk 5év garancia +
új driverek + patch-ek

MONSTER 3D

IFABO
BUDAPEST
1997
IFABO
BUDAPEST
1997
Május
6 - 10.
Budapesti
Vásárközpont
IFABO
BUDAPEST
1997
IFABO
BUDAPEST
1997
IFABO
BUDAPEST
1997
IFABO
BUDAPEST
1997
IFABO
BUDAPEST
1997
IFABO
BUDAPEST
1997
IFABO
BUDAPEST
1997
IFABO
BUDAPEST
1997
IFABO
BUDAPEST
1997
Nemzetközi Szakvásár
: Számítástechnika
: Telekommunikáció
: Irodaszervezés
: Repro- és
másolástechnika
: Bank- és
postatechnika
IFABO
BUDAPEST
1997